ATARI magazin

2 April/Mai '98
8. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





ATARI
Sio2PC + APE

*** NEU * NEU ***
Messe in Schreiersgrün

Bericht: **VmLab´s Project X oder Atari schlägt zurück**

Games Guide
Atlantis

PD-Ecke
Double Pinball

Oldieecke
Rubberball

Serie
Adventure Corner
PC-XL Workshop

Tips & Tricks
QMEG+OS 4.04

Workshop**: Programmiersprachen und Leitfaden**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald.



Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen.

Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebnis.

Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern.

Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

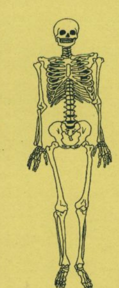
Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.



Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, R a m d i s k - Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.

Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Liebe Atari-Freunde,

zunächst eine traurige Nachricht am Anfang, Armin Stürmer ist im Februar dieses Jahres verstorben. Armin Stürmer hat sich nun fast zwei Jahrzehnte für die Atari-Computer eingesetzt. Es dürfte kaum einen User geben, der nicht das eine oder andere Produkt von ihm in seinem Besitz hat. Mit Armin Stürmer haben wir einen Freund verloren, der bis zum Schluß mit neuen Ideen und Produkten versuchte, die Atari-Szene zu bereichern. Ein wenig Geschichte zum AMC-Verlag finden Sie auf der Seite 9.

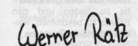
Nun aber zu unserer neuesten Ausgabe des ATARI magazins, die doch einige Wochen später als gewohnt erscheint. Seit fast zwei Jahren mache ich nun immer abwechselnd einen Monat das ATARI magazin und den nächsten Monat den Schach Markt. Bei so einem gepackten Terminplan darf nichts dazwischen kommen. Aber eine hartnäckige Grippe hat mich diesmal davon abgehalten, den Termin einzuhalten. Damit nun nicht alles aus den Fugen gerät, habe ich dann zunächst wieder den Schach Markt fertiggestellt. Ich bitte um Ihr Verständnis und hoffe, daß die Wartezeit nicht zu lange war.

Aktive Mitarbeit !

Bereits in der letzten Ausgabe habe ich die sinkende Mitgliederzahl angesprochen. Dagegen scheint im Moment kein Kraut mehr gewachsen zu sein. Wir werden noch versuchen, neue User über das Internet zu finden, vielleicht haben wir ein wenig Erfolg dabei. Viel wichtiger ist aber die aktive Mitarbeit am ATARI magazin, und in diesem Punkt kann uns jeder User unterstützen. Das ATARI magazin ist auf Eure Texte angewiesen, also laßt nicht nach, uns Beiträge zu schicken.

Nun wünsche ich Euch noch viel Vergnügen mit der neuesten Ausgabe und verbleibe

mit freundlichen Grüßen



Werner Rätz

P.S.: Das nächste Magazin erscheint im Juni.

ATARI magazin 2/98

INHALT

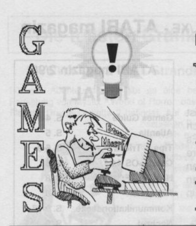
Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 26. Mai.

Beachten Sie bitte die Angebote

Geburtstagsblatt - Seite 15

Günstige Angebote - S. 15

PD-MAG/Syzygy - Seite 36



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Tips und Tricks

Na Leute, wieder keine Lust, auf ehrliche Weise an den High-Score zu kommen, oder ist Euch mal wieder irgendein Level-Endgegner im Weg?

O.K, dann hab' ich da wieder den ein- oder anderen Kniff für Euch parat!

Freezerpokes:

Tales of Dragons

$ 0664: Leben Player 1

$ 0665: Leben Player 2

Ataroid

$5483:xx ($00-09) Leben

$5482:xx ($01-09) Level

$5481:xx ($01-09) Screen

$5014:xx Balltempo

Arax

$ 9BD8:xx Schild ($00-$19)

Rubberball

$B08F:xx Bälle ($00-$FF)

Twilight World

$BA5C,X= Leben

Cheats:

Ollies Follies

Codewörter (im Spiel eintippen!)

Frank = Raum 5

Fanda = Raum 9

Orbi = Raum 15

2000M = Raum 19

Bros

Die Anleitung schweigt sich darüber aus, daß man durch Zerstören einiger Steine an Zusatzleben und an viele Münzen kommen kann. Also fleißig suchen.

Nun noch ein Cheat zu Bros!

Einfach ZONG plus die gewünschte Levelnummer eingeben. Der Level startet dann mit neun Leben!

Gemdrop

Man kann immer zwei Steine einer Farbe gleichzeitig aufnehmen und diese dann auf einen Stein dieser Farbe abschießen! Wenn noch andere Steine dieser Farbe daneben liegen lösen sie sich ebenfalls auf, Bomben werden dabei gezündet!

So, das war mein Beitrag zum Games Guide dieser Ausgabe, mal sehen, was ich bis zum nächsten Mal wieder zusammentragen kann!

Sascha Röber

Atlantis

Wer hat noch nicht von dieser geheimnisvollen Stadt gehört? Wohl Niemand!

Um so schöner ist es, daß es dieses Abenteuerspiel seit einiger Zeit auch als PD 321 und 322 beim H. A. P. S., Bodo Jürss, Amandastr. 50, 20375 Hamburg gibt.

Leider hat die PD-Version etwas von der Schönheit des kommerziellen Spiels eingebüßt. Es fehlt die ins Ohr gehende Titelmusik und die einführenden Worte. Auch muß man ATLANTIS.COM aus dem DOS laden/starten, sonst ist alles wie gewohnt geblieben.

Für alle, die eine PD-Version haben, hier nun etwas zur Einführung: Durch Zufall hat der Spieler in einer alten Bibliothek Unterlagen über Atlantis gefunden. Da er ein Forscher ist, macht er seinen ganzen Besitz zu Geld und rüstet eine Expedition aus. Gelingt es Atlantis zu finden und den Schatz zu bekommen, winken Ruhm und Reichtum.

Nun noch einige Hinweise zum Spiel selbst:

Mit **SP** kann man auf der Programmdiskette (Seite 1) nur einen Spielstand speichern und mit **L** wieder einladen.

Ich habe mir deswegen einige Arbeitskopien von der Seite 1 gemacht, um über verschiedene Spielstände verfügen zu können. Das ist bei langen und komplizierten Spielen wichtig, um irgendwann einmal den richtigen Weg zu finden.

H für Hilfe hat mir gelegentlich etwas gebracht. **I** bedeutet Inventar. Man kann bis zu 6 Dinge tragen. Bei den Perlen und Diamanten werden zusätzlich deren Anzahlen angegeben.

Sehr lange habe ich gezögert meinen Lösungsweg zu veröffentlichen, denn ich bin mir nicht ganz sicher, ob es das absolute Ende des Spiels ist. Den Schatz habe ich erreicht, aber irgendwie fehlt mir ein zufriedenstellender Ausklang. So z.B.: Eine mitreißende Musik oder wenigstens ein paar anerkennende Worte. Als Waltraud Müller noch ihre Spielecke im ABBUC-Magazin gemacht hat, habe ich mich mit ihr wegen ATLANTIS in Verbindung gesetzt. Ihre Hinweise und Hilfen haben sehr zu meiner Lösung beigetragen. Das ist aber schon einige Jahre her.

Für den Fall, daß Jemand noch weiter im Spiel gekommen ist oder Fehler bzw. Unterlassungen meinerseits entdeckt hat, könnte er sich mit mir in Verbindung setzen. Noch besser wäre es, einen 3. Teil von ATLANTIS im ATARI-Magazin zu veröffentlichen.

Genug der Worte und rann an den 1. Teil, der sich auf dem Boot und auf dem Meeresboden abspielt.

Deck: GEH BUG, WERF ANKER, GEH DECK, OEFFNE TUER, GEH LADERAUM,

Laderaum: NIMM ANZUG, ZIEH ANZUG AN, NIMM ATEMGERAET, FUELL ATEMGERAET, NIMM MESSER, GEH DECK,

Deck: SPRING WASSER, RUNTER,

Meeresboden: W, W, S,

Moräne: TOETE MORAENE, Mit MESSER, NIMM MORAENE, O, O, O,

Pflanze: FUETTERE PFLANZE, Mit MORAENE, O, NIMM NETZ, S,

Muschel: NIMM MUSCHEL, W, N, N, W, RAUF,

Wasser: GEH BOOT, GEH LADERAUM

Laderaum: LEGE MESSER, NIMM SEIL, NIMM LAMPE, NIMM FEUERZEUG, GEH DECK,

Deck: SPRING WASSER, RUNTER,

Meeresboden: W, W, W, S, S, O,

Tintenfisch: FUETTERE TINTENFISCH, Mit MUSCHEL, S,

Mauer: HACK LOCH, Mit SEIL (das Hacken geht mit jedem Gegenstand), KRIECH LOCH,

Endlich in Atlantis angekommen! Hier endet der 1. Teil des Adventures. Damit die Mühe nicht umsonst war, den Spielstand mit SP auf der Arbeitskopie der Programmdiskette Seite 1 sichern. Denn mit diesem Spielstand wird das Adventure beim nächsten Mal fotgesetzt.

Im 2. Teil geht es auf die Jagd nach 7 Perlen und 4 Diamanten. Sie sind aber nur Mittel zum Zweck, denn es geht ja um den ganz großen Schatz. Inzwischen kann man sich schon einmal in der Stadt Atlantis umsehen. Im 2. Teil hat man dazu nur wenig Gelegenheit, weil sonst die Lebenszeit ablaufen könnte.

- Gang mit Loch: H, LEGE ATEMGERAET, W, S, H, S, H, S, H, LIES ROLLE (Hinweis über die Verwendung der 4 Diamanten und der Verteilung des Wassers), W, H, BETRACHTE VASE (Hinweis, den roten Wächter nach W zu drehen), N, H, N, H, BETRACHTE VASE (Hinweis, den gelben Wächter nach O zu drehen), O, N, O, S, H, O, S, H, S, O, H, BETRACHTE VASE (Hinweis, den grünen Wächter nach N zu drehen), N, H, N, W, N, H, BETRACHTE VASE (Hinweis, den blauen Wächter nach S zu drehen), W --> Ausgangspunkt Gang mit Loch.

Das waren die wichtigsten Räume der Stadt Atlantis, in denen es noch viel zu tun gibt. Die Kellergewölbe mit ihren Geheimnissen warten noch darauf entdeckt zu werden. Dahin führt uns auch der 2. Teil des Adventures.

Bis zum nächsten Mal.

Gerd Glaß



TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS



QMEG+OS 4.04

Nachdem wir bei den ersten beiden Malen die Drucker-Befehle und Steuercodes durchgekaut haben, will ich Euch dieses Mal eine Verschnaufpause gönnen und Euch etwas über das Betriebssystem QMEG+OS erzählen. Im nächsten Heft startet dann eine kleine Serie über den 800 XL-DJ (ein Laufwerksemulator für den kleinen ATARI auf dem ST(E)/TT/Falcon).

Sicherlich haben viele von Euch schon vom QMEG+OS 4.0 (Quarter-Mega Plus Operating System) gehört?! Dieser kleine Hardwareeingriff stellt ein zusätzliches Betriebssystem zur Verfügung. Am sinnvollsten ist es das QMEG+OS in einen Rechner mit 256 KB-Erweiterung einzubauen.

Was bietet es?

- vollautomatischer Floppyspeeder
- zwei Ramdisk-Laufwerke
- Diskkopierer
- Laufwerkszuordnung
- File-Loader für COM- BIN- und BAS- und CAS-Programme
- Basic- und Cartridge-Kontrolle
- CAS-Simulator
- Maschinensprachemonitor
- Freezer für Schummelpokes
- Einfrieren und Auftauen in/aus den Ramdisks
- viele Funktionstasten

Dafür wurden aus dem ATARI-OS folgende Dinge entfernt:

- SELF-TEST
- Kassettenhandler
- internationaler Zeichensatz

Eine Menge Zeug, das da für 35.-DM + Verpackung und Versand (das war der Stand, als ich es gekauft habe) geboten wird. Außerdem liegt eine ausführliche Anleitung mit detailierter Einbauanleitung bei.

Nachdem ich das QMEG+OS etwa einen Monat nur angeschaut habe, entschloß ich mich, es auch einzubauen. Das war keine Hexerei. Rechner gestartet (mit gedrückter SELECT-Taste) - und Zack - ein blauer Bildschirm mit einem unscheinbaren Menü in der Mitte.

Und jetzt? Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, wo das Handbuch unentbehrlich wird. Nach ein paar ach-so-Effekten habe ich mich dann einigermaßen an die Bedienung gewöhnt und es geht recht fließend.

Prima ist, das nun kein DOS mehr vorgeladen werden muß, um ein Programm zu starten. Funktioniert nicht mit allen Programmen (werde demnächst mal eine Liste erstellen mit den gängigen Programmen, die nicht aus dem QMEG-Menü gestartet werden können). Sehr gut ist auch der eingebaute Sektor-Kopierer, mit dem man prima zwischen den Laufwerken hin und her kopieren kann, natürlich über die Ramdisk!

Der fehlende internationale Zeichensatz - bei manchen Programmen oder Mags muß ich halt noch umschalten auf normal OS, denn beim Lesen dieser Mags braucht's den internationalen Zeichensatz, der ja beim QMEG+OS nicht mehr vorhanden ist.

Der Freezer ist auch ein gelungener Zusatz, der Programmierer und vor allem Spielefreaks, die gern schummeln, begeistert. Allerdings teilte mir Stefan Dorndorf mit, daß es noch einen Bug gibt, der mit der nächsten Version beseitigt sein soll.

Es handelt sich um folgenden Fehler: Ist ein Spiel (oder was auch immer) eingefroren, und es wurde die Reset-Taste gedrückt, so erscheinen die Player nicht mehr auf dem Monitor (Bildschirm). Wie gesagt, es wird schon daran gearbeitet.

Durch den eingebauten CAS-Simulator, der den originalen Kassettenhandler ersetzt, ist es mit dem QMEG+OS nicht möglich, direkt von Kassetten zu booten. Stattdessen müssen die Kassettenfiles auf Disk geschrieben werden und können dann aus dem QMEG-Menü geladen werden. Als Verbesserung würde ich mir wünschen:

1. daß man nicht nur Laufwerk #1 mit einem beliebigen tauschen kann, sondern auch Laufwerk#2 usw..

2. eine Routine, die *.DOC, *.TXT etc. anzeigen kann (Text-Viewer).

Ansonsten kann ich das QMEG+OS nur empfehlen. Es stehen praktisch per "Knopfdruck" eine ganze Menge Funktionen zu Verfügung, für die man normal zuerst mal die Disk auskramen muß, die dann auch noch geladen werden muß. Ich möchte es nicht mehr missen.

An dieser Stelle möchte ich Stefan Dorndorf recht herzlich danken, daß er mir erlaubt hat, die Referenzkarte mit den Tastatur-Kommandos aus dem QMEG-Handbuch zu veröffentlichen. Ich habe diese Karte schon längere Zeit neben meinem XE liegen, damit ich immer alles im Blickfeld habe. Diese Referenzkarte habe ich mir zum einen wegen der Schonung des Handbuches erstellt, und zum anderen wegen der Übersicht. Normalerweise ist diese Referenzkarte auf zwei DIN A5-Seiten aufgeteilt.

Für nähere Informationen zum QMEG+OS steht Stefan Dorndorf sicher gerne zur Verfügung. Außerdem sind noch weitere Hardware-Aktionen geplant:

- ein neues OS für die XF 551

- eventuell eine Ramdisk für den Modulport

Kontaktadresse:

Stefan Dorndorf, Ringstr. 22, 30966 Hemmingen.

So und damit ist Schluß für heute. Bis zum nächsten Heft wünsche ich alles Gute und ATARIanische Grüße,

Euer Raimund Altmayer

Zum Schluß noch eine Kurzinfo:

Die R.A.M. hat sich NICHT aufgelöst, wie es in einigen Mags zu lesen gab. Es sind lediglich zwei Mitglieder ausgeschieden.



QMEG+OS 4.04 - Referenzkarte

RESET-Tasten

SHIFT	Kaltstart
OPTION	BASIC an (beim Booten)
SELECT	zum QMEG-Menü
START	XL-Modus (Beim Booten)

Funktionstasten

SHIFT-HELP	F-Tasten an/aus
CTRL-4	Tastaturklick an/aus
CTRL-5	Cursor langsam/schnell
CTRL-6	Bildschirm an/aus
CTRL-7	Cursor an linken Rand
CTRL-8	Cursor an rechten Rand
CTRL-9	Cursor in Home-Pos.
CTRL-0	Cursor in Bottom-Pos.
CTRL-SHIFT-N	D1-Normal
CTRL SHIFT F	D1-Fast
CTRL-SHIFT-/	D1-Ramdisk X
CTRL-SHIFT-REV.	D1-Ramdisk Y

QMEG-Menü

ESC	Menü verlassen
TAB	Wechsel Warm/Cold
A	BASIC/Modul aus (All RAM)
B	BASIC an
C	Modul an (Cartridge)
RETURN	zum Monitor MLM 2.3
SHIFT-REV	Kaltstart mit OPTION
START-B/C/ESC	BASIC/Modul-Neustart
CLEAR	Standard-Einstellung
DELETE	XL-Modus
(← →) 1..8 oder SPACE	Laufwerk auswählen
N	Normal (Speeder aus)
F	Fast (Speeder an)
X	Ramdisk X
Y	Ramdisk Y
O	Slow Mode (Old)
SHIFT-O	Absoluter Slow Mode
I	Slow Mode aus (Init)
SHIFT I	Floppy Reset
CTRL-I	Cache-Buffer aus
SHIFT-←	Bootlaufwerk wählen
S	Ramdisk X = Single Density
M	Ramdisk X = Medium Density
D	Ramdisk X = Double Density
K	Funktionstasten an/aus
E	Enable Display List-Interrupt an/aus
V	Vertical Blank Sync. an/aus
G	Generate DOS-2.5-Ramdisk an/aus
L	Directory anzeigen (List)
;	Directory (mit 1050-Density-Test)
SHIFT-L	Directory für QD-Disks
SHIFT-;	(im Bibo-/Turbo-DOS-Format)
R	Disk in Ramdisk X einlesen
W	Disk aus Ramdisk X ausschreiben
SHIFT-R	eingefrorenen Programm von Disk lesen
SHIFT-W	eingefrorenes Programm auf Disk schreiben

Freezer

CTRL-HELP	Freezer aufrufen und verlassen
SPACE	Sound aus
CTRL-S	Speichern in Ramdisk X
CTRL-L	Laden aus Ramdisk X
CTRL-E	Tauschen mit Ramdisk X
SHIFT-S	Speichern in Ramdisk Y
SHIFT-L	Laden aus Ramdisk Y
SHIFT-E	Tauschen mit Ramdisk Y
HELP	Freezer verlassen
6 Hexziffern und RETURN	Freezer-Poke ausführen
DELETE	Hexziffer löschen
CLEAR	alle Ziffern löschen

Maschinensprach-Monitor MLM 2.3

N	Neustart
Q	Verlassen
H	Hexadezimal-Modus ein
Z	Dezimal-Modus ein
#Zahl	Eingabe einer Dezimalzahl
$Zahl	Eingabe einer Hexadezimalzahl
adr:	Hex/Dez + ATASCII-Dump (8 Byte)
adr	wie adr:
adr"	ATASCII-Dump
adr'	Bildschirmcode-Dump
adrL	Disassemblieren (20 Zeilen)

Statt adr geht auch folgendes:

adr.adr	Bereich anzeigen
adr.	128 Byte anzeigen
*adr	bis $FFFF anzeigen
^	Daten ausdrucken (Prefix)
adr=	Hex+Dez-Anzeige von adr
adr+adr	Rechnen
adr-adr	Rechnen
=	Adreßzähler anzeigen
adr:xxx	Ändern (Byte/Word)
adr"xxx	Ändern (ATASCII-Zeichen)
adr'xxx	Ändern (Bildschirmcode-Zeichen)
adr1.adr2 M adr3	Verschieben
adr1.adr2 V adr3	Vergleichen
adr1.adr2=byte	Füllen
adr1.adr2:xxx	Bytes/Words suchen
adr1.adr2"xxx	ATASCII-Zeichen suchen
adr1.adr2'xxx	Bildschirmcode-Zeichen suchen
adr<secnr.count	Disk-Sektoren lesen
adr>secnr.count	Disk-Sektoren schreiben
R	Registeranzeige
A=byte	Akku ändern
X=byte	X-Reg. ändern
Y=byte	Y-Reg. ändern
P=byte	Status-Reg. ändern
M=byte	PORTB ($D301) ändern
adr GO	Programm starten

Tips & Tricks

Beim Durchstöbern alter Bücher ist mir in ATARI Tips & Tricks ein nettes kleines Programm aufgefallen, das die tägliche Programmierarbeit doch ziemlich erleichtern kann: Es emuliert einen Handler, "F:", der als übergebene Zeichenkette einen String in eckigen Klammern erwartet. Daraufhin werden einem nur die Zeilen aufgelistet, die diesen String enthalten. Ein sehr nützliches Programm, gerade bei längeren Listings. Sucht man also nach POKE 82,0 so gibt man ein: LIST "F[POKE 82,0]"

Hier nun das Listing:

```
1000 FOR I=1536 TO 1689: READ A: POKE I,A: NEXT I

1005 DATA 169,70,141,47,3,169,63,141,48,3,169,6,141,49,3,96,169,1,141,76,6,165,140,1 33,224,165

1010 DATA 141,133,225,169,0,141,75,6,133,226,198,224,165,224,201,255,208,2,198,225,160,0,177,224,201,91

1015 DATA 240,50,201,22,240,2,208,232,76,86,245,15,6,103,6,103,6,76,6,103,6,103,6,0,1,72

1020 DATA 166,226,172,76,6,209,224,240,20,201,155,240,35,160,1,140,76,6,104,157,232,3,230,226,240,212

1025 DATA 160,1,96,200,177,224,201,93,240,5,140,76,6,208,233,169,255,141,75,6,208,226,173,75,6,240

1030 DATA 12,169,155,157,232,3,162,232,160,3,32,66,198,104,169,0,141,75,6,133,226,16 0,1,96
```

Aktiviert wird das Programm mit einem Sprung ins DOS und einen M 600. Wer will, kann das Programm auch von 1536 bis 1689 speichern und erspart sich so das Laden und Initialisieren des Basic-Programms.

Frederik Holst

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

"Tips & Tricks"

erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind aufgerufen, an der Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Rätzeleien - Knobeleien

Tja, lag es daran, daß diesmal kein Programm zu schreiben war, oder war's der schöne Sommer, der Euch nicht an die Kisten gebracht hat ? Einerlei, hier die Lösung des letzten Mals:

Die Frage lautete: Welches ist die größte Primzahl, aus der durch alle möglichen Streichungen ihrer Ziffern stets wieder Primzahlen entstehen?

Die Lösung: 73

Der Lösungsvorschlag stammt von den "Freunden mathematischer Rätsel":

- Die gesuchte Zahl darf als Ziffern nur die einstelligen Primzahlen, also 2, 3, 5 und 7, haben.

- Keine Ziffer darf doppelt vorkommen, sonst gäbe es eine Streichung, die aus zwei gleichen Ziffern besteht - die wäre dann durch 11 teilbar.

- 2 und 5 dürfen nur jeweils als höchstwertige Ziffer vorkommen, da es sonst eine durch 2 oder durch 5 teilbare Streichung gäbe. Somit schließen 2 und 5 einander gegenseitig aus, weswegen es keine vierstellige Lösung geben kann.

- Daher sind dreistellige Lösungen auf die Ziffern 2, 3, 7 bzw. 3, 5, 7 limitiert. Da solche Zahlen durch 3 teilbar wären, gibt es auch keine dreistelligen Lösungen.

- Von den 6 verbleibenden zweistelligen Zahlen (keine 2 oder 5 als niederwertige Stelle, außerdem verschiedene Ziffern) 23, 27, 37, 53, 57, 73 sind 23, 37, 53 und 73 prim.

- Insgesamt gibt es 8 Zahlen, die die Bedingung erfüllen (2, 3, 5, 7, 23, 37, 53 und 73). 73 ist die größte von ihnen und somit die Lösung.

Das neue Rätzel

Die Frage für's nächste Mal lautet:

Ist es möglich, eine natürliche Zahl x und ihr Quadrat y=x^2 zu bilden, wenn man jede der Ziffern von 1 bis 9 genau einmal verwenden muß und die Ziffer 0 nicht verwenden darf?

Ich möchte hierbei "nur" die erste wissen, die Ihr finden könnt. Ich denke aber, daß auch der ATARI die nötige Rechenpower haben sollte, das Problem zu lösen, allzu schwer ist die Aufgabe ja nicht.

Lösungen bitte wie immer per E-Mail an: holst@deu.net oder Frederik Holst, Mansteinstr. 5, 10783 Berlin.

Viel Spaß beim Rätzeln !

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

AMC

Von Anfang an dabei

Ein wenig History über Armin Stürmer und den AMC (seit 1991 AMC & Portronic)

Achtung!! - Diese Informationen wurden aus Erzählungen zusammengesetzt und daher kann ich keine Gewähr auf deren Richtigkeit geben !

Armin Stürmer wurde in den Jahren 1981/1982 bekannt duch seine legendäre Bundesliga-Aktion. In dieser Bundesliga wurden Highscores von VCS-Spielekonsolen gesammelt und mit Preisen versehen. Dazu mußten die Teilnehmer einen Screenshot (Foto) von ihrer Highscoreliste und ein Foto von sich einsenden. Diese Bundesliga war von großer Beliebtheit und hatte laut Erzählungen eine große Anzahl an Teilnehmern.

Dadurch wurde ATARI-Deutschland, mit Sitz in Hamburg, auf Armin Stürmer aufmerksam und Armin wurde als freier Mitarbeiter angeworben.

Bei ATARI hat Armin Leserbriefe beantwortet und hatte noch einige andere Funktionen zu erfüllen. Nachdem 1984 der Sitz in Hamburg aufgelöst wurde, war auch Armins Job dahin.

Kurze Zeit später wurde noch im gleichen Jahr der AMC gegründet. Die Gebrüder Rolf & Rainer Kothe wurden zu den Stammprogrammierern von AMC. Unter ihrer Tastatur entstanden Programme wie:

"Mike's Slotmaschine", "Pyramidos", "Bilbo" und "Tales of Dragons and Caveman". Im selben Atemzug realisierte Armin ein Diskettenmagazin, das alle 2 Monate erschienen ist.

Später erschienen noch Armins liebstes Kind "HERBERT" & "HERBERT II", sowie die drei PRINT-STAR Versionen.

1991 änderte sich der Name in AMC & Portronic. Der Spielehit SUPERSKI wird angeboten und einiges an Hardware wurde released; darunter: Stereoblaster - Serie, Powerpad - Serie, Portkonverter, Infrarot-Maus ...und einiges mehr.

Im gleichen Jahr begannen die ersten Anzeichen von Armins Krankheit (Asthma). Der Zustand verschlechterte sich in den folgenden Jahren so schlimm, daß im letzen Jahr ein Lungentransplantation vorgenommen werden mußte.

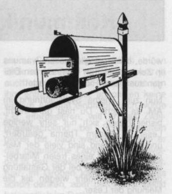
Nachdem sich Armin soweit erholt hatte und sogar an der JHV '97 teilnehmen konnte, dachten alle, er hätte es geschafft. Dies erwies sich als Trugschluß, denn kurze Zeit später wurde ein Tumor in der neuen Lunge endeckt. Armin mußte wieder in die Klinik (November 1997).

Dort wurde mit Medikamenten versucht, der Sache Herr zu werden. Nachdem dies keine Wirkung zeigte, wurde, ohne eine wie üblich eingelegte Wartepause einzuhalten, zweimal Chemotherapie angewandt. Durch den geschwächten Zustand seines Körpers bekam Armin eine Lungenentzündung. Am 05.02.1998 erlag Armin seiner Krankheit.



NACHRUF

Mit Armin Stürmer haben wir einen lieben Menschen und einen der wenigen echten ATARI Enthusiasten, die es noch gibt, verloren! Armin war stets hilfsbereit, motiviert und voller guter Ideen und hat sicherlich einen Platz in der ATARI-HALL-OF-FAME verdient!



Hallo AM-Leser!

Wie immer möchte ich auch in dieser Ausgabe des Atari-magazins mal meinen (Medium) scharfen Senf dazugeben und ein paar der Themen der letzten Ausgabe ansprechen, die mich recht interessiert haben !

Als erstes möchte ich mit dem Brief von Sacha Hofer beginnen, der nach dem Interesse der Leser im Bereich KI-Künstliche Intelligenz gefragt hat. Sicher, dies ist im Prinzip kein Thema, das zu unserem kleinen Atari gehört, aber ich muß doch zugeben, daß man im Atari-Magazin ruhig einmal "über den Tellerrand" schauen könnte.

Ein Bericht oder eine kleine Serie zu diesem Thema wären sicher eine Bereicherung des Magazins, besonders wenn man dies zu einer Diskussionsrunde machen würde, in der jeder seine Meinung beiträgt! Künstliche Intelligenz ist sicher eine Technik der Zukunft, aber hier gilt es zu beachten, daß die KI genau wie Gen-Forschung auch Gefahren birgt (man denke nur mal an den Film Terminator!).

Sicher sind wir von solchen Entwicklungen noch ein Stück entfernt, doch wenn man bedenkt, wie weit sich die Computer in nur 20 Jahren entwickelt haben muß man sich wirklich fragen, wie lange eine denkende Maschine noch Science Fiction ist!

Daher wäre es sehr gut, wenn ein Experte auf diesem Gebiet ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern

Kommunikationsecke

würde, damit wir alle wissen, was uns in Zukunft noch an interessanten Dingen aus dieser Richtung erwartet!

Nun zum Thema Systemöffnung im AM. Ja Sacha, Du hast ganz recht, bisher haben sich nur sehr wenige Leser zu diesem Thema geäußert, und anscheinend sind viele der Meinung, das Wort eines freien Mitarbeiters am AM würde bei der Gestaltung des Magazins mehr wiegen als die Meinung der Leser.

Denkste! Das Atari-Magazin wird "FÜR DIE LESER" gemacht und wir freien Mitarbeiter versuchen uns mit unseren Artikeln Euren wünschen anzupassen.

Wenn also eine Mehrheit der Leser z.B. Atari-ST-Tests im Magazin haben möchte, würde ich diese auch schreiben, egal ob ich persönlich der Meinung bin, daß unser Atari-Magazin für den XL sein soll! Das würde meine Testberichte nicht im geringsten beeinflussen!

Also, wenn Ihr der Meinung seid, daß andere Computer mit ins Atari-Magazin sollen, dann schreibt das doch einfach hier in die Kommunikationsecke! Ich würde das ganze dann als schlichte Abstimmung werten, und wenn die ST und Co. Freunde eine Mehrheit bekämen, dann soll es meinetwegen so sein! Das letzte Wort hierzu hat natürlich Herr Rätz, doch ich schätze mal, daß Werner da genauso denkt wie ich!

Nun zum Brief von Ronald Gaschütz!

Sicher wäre ein Games Guide Index eine feine Sache, aber wie Du selbst erwähnt hast, wäre so ein Index eine ganz schöne Arbeit, die ich nur in Form einer Serie ausführen könnte, da sonst meine Zeit nicht ausreicht! Außerdem wäre ein solcher Index ja nur eine Liste in der steht, in welchem Atari-Magazin man einen bestimmten Spieletip findet.

Eine komplette Liste aller Tips auf einer PD-Disk wäre sicher auch eine Lösung, doch wird sich kaum jemand finden der ein solches Projekt realisiert (und ich hab' momentan leider zu viel zu tun, um dies zu machen!) Außerdem gibt es ja von KE-Soft ein Tips und Tricks-Heft, und das PD-Mag Hint-Hunt Book ist auch bald serienreif!

Wer schnell einen Tip zu einem Spiel haben möchte ist mit so einem Heft sicher besser dran als mit einer Diskette, denn das Heft muß nicht erst geladen werden! Den Index der Atarimagazin-Tips werde ich aber in Angriff nehmen!

So, nun noch ein paar Worte an Thorsten Helbing und seine PD-Mag Tests!

Hallo Thorsten! Ich finde die Tests über das PD-Mag immer recht interessant, auch wenn ich hin und wieder nicht ganz Deiner Meinung bin wenn Du mir Vorwürfe machst, daß ein Programm mal nicht gleich funktionieren will! Oft müssen solche Programme mit dem Fileloader FL geladen werden, der sich immer mit auf der Magazindisk befindet. In diesem Fall steht das auch immer mit im Text "Programme der Ausgabe". Normalerweise sollte man sich diesen Text immer erst durchlesen, bevor man die Software startet!

Wenn dann immernoch ein Fehler auftritt, ist dies dann wohl ein Kopierfehler, oder die Disk hat bei der Post etwas abbekommen, denn ich teste jedes Magazin komplett durch, bevor ich es an Herrn Rätz schicke. Wenn dann noch etwas schiefgeht, bin ich nicht mehr dafür verantwortlich.

Was die Intros angeht, so muß ich Dir leider recht geben. Ich mußte schon öfters mal ein Intro wiederholen oder habe es in nur leicht veränderter Form nochmals benutzt, weil ich einfach keine Zeit habe, selbst eines zu coden, und leider immernoch ein großer Mangel an Introcodern herrscht, die mich unterstützen könnten!

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

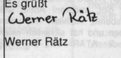
5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

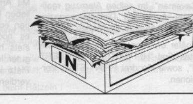
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt



Werner Rätz



Kommunikation - ATARI magazin

Die Suche nach Intros nervt mich eigentlich bei jeder Ausgabe, und wenn nichts Neues dazukommt, bleibt mir nun mal nur eine Wiederholung übrig.

Ich habe zwar so um die 20 verschiedene Intros hier bei mir liegen, aber treuen PD-Mag Lesern sind diese sicher alle schon recht bekannt, besonders den Lesern, die beide PD-Mags abonniert haben! Deshalb hier noch einmal meine Standard-Bitte an alle Intro-Coder! Schreibt mal etwas für's PD-Mag, über die Bezahlung läßt sich reden!

Ein PD-Mag Intro muß dies können:

1) Von Basic aus ladbar sein

2) Nach Abbruch durch Space oder Start das Basicfile Autorun.Bas starten!

3) Nicht länger als 150 Sektoren sein!



Das sind nicht zu viele Bedingungen für ein Intro, gelle? Ich nehme auch gute Basic-Intros, Hauptsache es ist recht fröhlich, hat 'ne Laufschrift und eine Musik!

So, ich glaube ich habe jetzt alles durch, was mich so beschäftigt hat! So long, Sascha Röber.

Hallo Freaks!

Ich habe lange Zeit nichts von mir hören lassen, was zum größten Teil mit meinem Beruf zu tun hat, der doch sehr viel Zeit erfordert. Ein weiteres Manko ist, daß ich das Netzteil meiner 1050 nicht finden kann!!!

Eine Katastrophe! Eigentlich hatte ich mit Werner verabredet, eine grafisch orientierte Benutzeroberfläche für den XL zu entwerfen; ich hatte schon mit dem neuen Tastaturtreiber angefangen, da kam der Umzug dazwischen. Und nach dem Umzug? Alles ok, aber das Netzteil der Floppy fehlte.

Was soll's, dachte ich mir und versuchte es mit einem Universalnetzteil. Aber was so richtige Atari-Hardware ist, die läßt sich nicht mit billigem Ersatz abspeisen. Die gourmetartigen Ansprüche meiner Floppy beziehen sich leider nicht auf Gleichspannung, sondern Wechselspannung. Hinzu kommt noch, daß ich nicht mehr genau weiß, um wieviel Volt es sich dabei handeln muß (Es steht intelligenterweise nicht am Gerät). Nun mein Ruf an die User-Schaft: Wer kann ein Netzteil auftreiben bzw. mir sagen, welches geeignet ist?

Aber nun zu einem anderen Thema: Ich habe gerade den Artikel von Sacha Hofer durchgelesen und nutze hiermit gleich den momentanen nostalgischen Gefühlsschub aus, um in die Diskussion einzusteigen. Leider wohne ich nicht unbedingt in der Nähe von Ulm, sonst würde ich Ihn sofort besuchen.

Aber Spaß beiseite: Einerseits finde ich es gut, daß es noch so viele Atari-User gibt, andererseits laufen wir auf der Stelle. Denn einmal ehrlich: Welcher Beitrag, welcher Artikel hat sich in den vielen Folgen des Atari magazins noch nicht wiederholt? Was uns zur Zeit fehlt und vielleicht den einen oder anderen fitten Programmierer weiterbringt, ist frischer Wind in den Segeln. Ich weiß, das ist leichter gesagt als getan (Siehe Abboquoten des Mags), aber diese Entwicklung führt meiner Meinung nach zum Ende dieser genialen Zeitschrift.

Wer jetzt sagt, der Junge hat vielleicht Wahnvorstellungen, der weiß vielleicht nicht, daß vielleicht noch einige Leser diese Zeitschrift beziehen, diese wortlos zur Kenntnis nehmen, die jedoch über ein enormen (vielleicht zur Zeit eingeschlafenen) Erfahrungsschatz in der Soft- und Hardware des XL's verfügen, welcher den einen oder anderen User um ein Vielfaches weiterbringen kann!

Ich könnte mir z.B. vorstellen, daß Herr Peter Finzel (Schloß Schreckenstein, Cavelord) gelegentlich einen Blick in das Mag wirft (einmal war ja auch ein Artikel über Tonsysteme von ihm enthalten), aber ansonsten keine weitere Aktivität einbringt. Mich würde z.B. interessieren, wie er das Zweiphasenscrolling bei Schreckenstein gelöst hat, nach welchem System er das gigantische Labyrinth von Cavelord in den Speicher gepackt hat, usw. Klar, im Groben kann man sich das schon denken, aber der Teufel steckt bekanntlich im Detail.

Aber wer weiß ja, wie das ist. Ein Bekannter von mir, der damals vor der Wende die Quelle meines Wissens und der geheime Präsident unserer Freak-Clique war (Der Mensch dachte und redete fast nur in Assembler), hat sich total in seinen ST und PC verliebt, und sieht sich leider nicht mehr in der Lage, das grafisch völlig geniale Spiel weiterzuschreiben, mit dem er damals begonnen hatte.

Was ich damit sagen will ist, daß hier Wissenspotential unwiederbringlich verloren geht, das für viele von uns noch einmal ein Schub nach vorn sein könnte.

Sollte dieser Trend anhalten, so sehe ich für das Überleben des Atari magazins nur noch die Möglichkeit, sich anderen Systemen zu öffnen. Ich weiß, daß jetzt einige das Holzkreuz angewidert in der Luft schwenken, aber man kann das ja trotzdem atari-freundlich gestalten.

Rein interessehalber würde ich gerne z.B. wissen wollen, wie, natürlich nur grob umrissen, der Befehlssatz eines Pentiumprozessors aussieht. Dazu ließen sich mit Sicherheit auch Parallelen zum 6502-Befehlssatz schlagen, was zu einem besseren Technikverständis für den systemnahen Programmierer führen könnte.

Kommunikation - Games Guide Index

Was mich in letzter Zeit weiterhin überrascht hat, ist die Tatsache, daß manche User in der PC-Welt nicht nur Sklaven ihrer Maschinen sind, was ich von mir leider nicht behaupten kann.

Ich hatte kürzlich das Vergnügen, mit einen Informatikstudenten zu sprechen. Er teilte mir mit, daß es für ihn das Selbstverständlichste der Welt sei, einen Intel-Prozessor in Assembler zu programmieren. Alle Achtung! Die Leute, die ich sonst so kenne, beherrschen nur Hoch-Hoch-Hochsprachen, deren Programme einen Runtimeschwanz hinterherschleifen, der die Speichergröße des XL's um ein Vielfaches übersteigt (grobes Beispiel: Bildschirmausgabe „Hallo Welt", Programmgröße 100Kb).

Da lobe ich mir doch unsere gute alte Sprache Quick, die im Gegensatz dazu doch sehr sparsam mit dem Speicher umgeht. Überhaupt ist das Speicherhandling ein Hauptargument, auf dem XL zu programmieren. In dieser Beziehung ist ein PC für mich ein Buch mit 7 Siegeln. Für alle PC-Besitzer: Versucht mal ein kurzes Programm in die Page 8 zu schreiben (Kleiner Scherz am Rande).

Lange Rede, kurzer Sinn: Leute, die Ihr noch mehr drauf habt, gebt Eure Erfahrungen preis. Denn ich bin der Meinung: Jeder, der diese Zeitung liest, kann noch eine Menge dazulernen.

Good Byte
Stefan Heim

Games Guide Index

Teil 1

Hallo Leute! Schon ein paar mal wurde vom Atari-Magazin Lesern ein Index zur Games Guide gewünscht. Nun werde ich mich dieser Sache annehmen, damit zum Schluß alle wissen, in welchem Heft welcher Tip steht!

Allerdings muß ich das ganze aus Platz- und Zeitgründen als eine Serie aufbauen, da der gesamte Index aller Tips bestimmt nicht gerade klein wird!

Ich werde also ab sofort in jeder Ausgabe des Atari-Magazins einen kompletten Jahrgang auflisten und wenn alle durch sind, werde ich das Ganze auf eine Textdiskette zusammenpacken, die dann ins PD-Angebot übernommen wird! Ich hoffe so Euren Wünschen am besten nachzukommen!

Sascha Röber

Jahrgang 1

Heft 1: Sep./Okt. 1991

Freezerpokes:

keine

Diskmonitorpokes:

Arkanoid

Bilbo

Donkey Kong Jr.

Domain of the Undead

Mr. Robot and his...

Spelunker

Gladiator

Hard Hat Willi

Cristal Raider

Mousetrap

Polar Pierre

Drol

Zone X

Tips und Cheats:

Scrolls of Aberdon

Bounty Bob strikes back

Donkey Kong Jr.

Dropzone

Henry's House

The living Daylights

Draconus

Hawkquest

Hacker

International Karate

Cristal Raider

Ballblazer

Koronis Rift

Ghostbusters

Spy Hunter

Miner 2049er

Adventurelösungen:

Die Außerirdischen

Heft 2: Nov./Dez. 1991

Freezerpokes:

Druid

Air Rescue

Caverna

Zero Wars

Head over Heels

Ruff 'n Reddy

Seven Cities of Gold

Gauntlet

Alternate Reality

CSM-Editor

Pirates of the...

Alley Cat

Diskmonitorpokes:

keine

Tips und Cheats:

Spelunker

A Hacker´s Night

Tip für alle Hi-Tech Games

Tobot

Satan

Bomber Jack

Drag

Strange Land

Time

Nightmare

Adventurelösungen:

Gaddafi und Khomenie

Das alte Haus

Zwei Grad Süd

So, das war der Jahrgang 1991, in der nächsten Ausgabe geht's dann weiter mit 1992!

Sascha Röber

Internet Online

von Harald Schönfeld

Heute zum Thema der grafischen Benutzeroberflächen auf den Ataris.

From: bigrex@nospam.primenet.com (Bob Nixon)

Subject: Geos for Atari b bit?

Date: 3 Dec 1997 19:01:00 -0700

Digging deep, as memory serves, I had a demo disk of 'Geos' for the Atari8. After talking to a guy at work that was into C-64's, he informed me that Geos (mouse and all), was a regular OS an the C-64. Why did it never migrate to the Atari Xl. Xe's? BTW, I bought Geo Works for the PC some years ago but don't have any use for it anymore. Does anyone know if this is the same company that made Geos for the 8bit computers?

I think there was also more 80 column stuff for the C-64. They even had a Y-C cable and monitor. I not being a traitor, I'm just curious about how and why things went down like they did back then as I never bothered with C-64 because at that time, they were considered inferior??

From: jcompton@typhoon.xnet.com (Jason Compton)

Subject: Re: Geos for Atari b bit?

Date: 4 Dec 1997 07:54:23 GMT

Bob Nixon (bigrex@nospam.primenet.com) wrote: : Digging deep, as memory serves, I had a demo disk of 'Geos' for

Yes, Geo Works (and anything from the current company "Geoworks") is from the same people that did the original GEOS.

And I think the reason for the lack of GEOS on the Atari 8-bits is its point in history--1985-1986 was the peak for the Commodore 64, Commodore launched a redesigned 64 model with GEOS bundled in, and millions more sold.

The Atari 8-bit line was not enjoying quite the same success in the 1985-1 986 period, as I recall, so Berkeley Softworks (as they were known at the time) was not about to invest in the platform.

: I think there was also more 80 column stuff for the C-64. They

The C128 had a true 80 column mode. You could coerce an 80 column text mode out of a 64, somewhat painfully, through hardware or software. It didn't work with very much. But both the 64 and 128 always had Y/C outputs...that's why the C= 1702 monitor took Y/C inputs and so many Atari people use them.

I didn't consider the 64 inferior, at the time or now. :)

From: bostone1@aol.com (Bostone1)

Subject: Re: Geos for Atari b bit?

Date: 4 Dec 1997 15:20:30 GMT

GEOS never came out for Atari computers. It was made available for Apple and C64s, because they sold a lot more computers than Atari did. Some really nifty computers have come and gone, Atari among them, mainly due to lack of good business strategies, pure and simple.



From: Curt Vendel <cvendel@aol.com>

Subject: Re: Geos for Atari b bit?

Date: Thu, 04 Dec 1997 14:33:14 -0500

The Atari's did have an graphical OS called Diamond GOS, actually I gave some help to the programmer on the icons. It was a cartridge based software package that gave a very similar look & feel as Atari's TOS and could use a joystick or an ST mouse.

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 393	Gem Drop	DM 7,-
PD 394	The Space Factory	DM 7,-
PD 395	The Warsaw Robbo	DM 7,-
PD 396	DIR-Labelprinter	DM 7,-
PD 397	Dandy Dungeons Leveldisk!	DM 7,-
PD 398	COM-Pictures	DM 7,-
PD 399	Double Pinball	DM 7,-
PD 400	Mega-Demos #17	DM 7,-

Diamond Write, Diamond Paint and Diamond Publish were released, however they were a bit slow a buggy, but it was still cool to see a GEM type interface on the 8-bits, at one point discussions with Atari were started for Atari to sell Diamond, but nothing came of it, then a deal was made with a software publishing house which ended up ripping off the author and that whole deal when sour.

Another product which was promised by, I think it was David Sullivan was called GOES, it sounded very promising, he did release a Graphics 0 mode based OS initially, but the final true graphically version were bank switching, SpartaDOS X compatibility and other listed featured never materialized. I believe ANTIC had a type in program back in like 85 or so which was called "Windows" which allow you to do pop-up windows with whatever content you wanted, that had some promise to it.

At one point even the 65816 Turbo-OS had been discussed to have a graphics interface, but that was realistic since the Antic I believe couldn't talk with the 65816, I know there are certain problems involved, Bob Woolley knows a lot about this since he was toying around with added a 65816 PBI card to an XL computer.

I guess Berkley Systems just never wanted to do GEOS for the Atari's, too bad too since I've seen GEOS and it looked really good.



VmLab's Project X

oder

Atari schlägt zurück!

Von Harald Schönfeld

Der folgende Bericht enthält Informationen aus Next Generation Online http://www.next-generation.com> und GameSpot News <http://headline.gamespot.com/news> und aus erster Hand.

Nintendo, Sony, Sega und ???

Bill Rehbock, ehemaliger Chefentwickler von Atari, der mittlerweile das Forschungszentrum von Sony in San Fransisco leitet, verläßt Sony und übernimmt die Software-Chefentwickler Rolle bei VmLabs, einer fast völlig unbekannten, neuen, kleinen Firma im Silicon Valley.

VmLabs ist seit einigen Monaten von Geheimnissen umgeben, denn hier soll die nächste Generation von Videospielen, oder besser gesagt Multimedia-Spektakeln entstehen.

Als VmLabs an Bill Rehbock herangetreten ist, konnten sie ihn mit einigen Demos so in Begeisterung versetzen, daß er sich innerhalb kürzester Zeit zum Abschied von Sony entschloß.

Bill Rehbock ist aber keineswegs der einzige ehemalige Atari-Mitarbeiter bei VmLabs. Auch andere sehr bekannte Namen hört man hier: Jon Mathieson (der Entwickler des Jaguar), Richard Miller (jetzt der Vater von ProjectX, früher z.B. maßgeblich am Atari Falcon beteiligt), Jeff Minter (Programmierer so bekannter Spiele wie Tempest 2000, Defender und Lamatron). Aber auch einen Namen, der den Lesern des Atari Magazins vielleicht noch bekannt ist: Andreas Binner, Mitentwickler von QUICK und SAM, der auch später für kurze Zeit an der Jaguar-Entwicklung bei Atari beteiligt war. Und so gibt man sich bei VmLabs alle Mühe zu sagen, daß man NICHT Atari ist. Aber irgendwie klingt das nur teilweise wirklich überzeugend.

Kern des Ganzen ist ein neuer Superchip, der ungeahnte Multimedia-Leistung zu einem Bruchteil des Preises eines Pentium Chips liefern kann. Zusätzlich zu dieser auf Sound, Grafik, Video usw. getrimmten Hardware gibt es aber auch schon einen, noch geheimen, bekannten Hersteller, der als erster die Technologie für Endanwender vermarkten will. VmLabs selbst sieht seine Rolle dagegen als OEM-Hersteller und Lizenzvergeber.

Es wendet sich damit also nicht direkt an den Endkunden, sondern andere Hardwarehersteller. Nicht nur im Bereich Videospiel, sondern auch z.B. für neuartige Videowiedergabegeräte.

Auf der CES hat VmLabs einige Demos (hinter verschlossenen Türen) vorgestellt, um Kooperationspartner anzuwerben. Eines der Demos war DOOM, einfach anhand der mittlerweile Public-Domain Sourcen auf GNU-C kompiliert und innerhalb von 2 Tagen auf die neue Hardware portiert.

Obwohl sie diese nur zu 15% richtig ausnutzt, kam ein flüssiger Spielein-

druck zustande. Das ist natürlich nicht als kommerzielles Produkt gedacht, sondern nur um die große Leistungsfähigkeit des Systems zu zeigen.

Eine erste Version eines Jeff Minters Spiels wurde ebenfalls gezeigt, wenn auch nicht verraten wurde, welche.

Zur Demonstration der hohen Rechengeschwindigkeit gab es auch ein Mandebrot-Demo zu bestaunen.

Und zum Abschluß gab es das, was die Hardware so besonders interessant macht: Alle Demos liefen dann gleichzeitig auf den Seitenflächen eines sich drehenden Würfels ab. Echte 3D Fähigkeiten eingebaut, sozusagen.

Die Zukunft kann sehr rosig aussehen für VmLabs - gute Partner, gutes Marketing und ein glückliches Händchen vorausgesetzt. Als Atari-Fan weiß man aber nur zu gut, daß gute Hardware alleine noch gar nichts bringen mag.

Und so bleibt nur die Daumen zu drücken, daß das kleine VmLabs sich gegen die Giganten durchsetzen kann. Viel Zeit bleibt ihnen nicht - denn Zeit ist Geld. Und davon ist natürlich nicht unbegrenzt viel vorhanden.

Harald Schönfeld

Restposten - Solange Vorrat reicht

Name	Datenträger	Preis
A Hacker´s Night	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Around the Planet	Disk	5,- DM
Atomic Gnom	Disk	5,- DM
Boing II	Disk	5,- DM
Captian Gather	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deathland	Disk	5,- DM
Diskmaster	Disk	5,- DM
Drag	Disk	5,- DM
Dredis	Disk	5,- DM
Eureka	Disk	5,- DM
Hydraulik/Snowball	Diskq	5,- DM
Lasermania/ Robbo Kunstruktor	Disk	5,- DM
Master Head	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	5,- DM
Mike´s Slotmachine	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	4,- DM
Pole Position	Modul	4,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Rycerz	Disk	5,- DM
Swiat Olkiego	Disk	5,- DM
Thinker	Disk	5,- DM

Turbo Dos XL/XE + Utilities	Disk	9,- DM
Video Ordner XXL	Disk	4,- DM

Hardware

Multipad 3 + Superski	59,- DM
Powerpad 3.0	59,- DM
Stereoblaster Pro	50,- DM
AMP-I-Stereo	19,- DM
Coleco-Zehnertastatur	13,- DM
Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen)	
5 Einheiten	10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht. Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestellingänge.

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Verlag Werner Rätz

Das Geburtstagsblatt

Liebe Atari-Freunde, sicherlich werden sich einige an den historischen Kalender erinnern. Jetzt haben wir etwas Neues im Angebot. Auf der rechten Seite finden Sie einen Musterausdruck des Geburtstagsblattes.

Dabei handelt es sich um ein individuelles Geburtstagsgeschenk, das für jede Person einzeln produziert wird.

Gedruckt wird das Geburtstagsblatt auf ein DIN A4-Blatt (Papier hochweiß/hellgrau marmoriert, 90 g/m^2).

Sonderaktion

Bestimmt können Sie mit diesem Geburtstagsblatt Ihren Freunden, Bekannten und auch sich selbst eine kleine Freude machen.

Daher können Sie heute für 6 Personen dieses Geburtstagsblatt für

nur DM 18,-

bei uns bestellen. Dies bedeutet, für nur 3,- DM können Sie jemanden eine Freude machen. Diese Gelegenheit sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Tragen Sie auf unserem Bestellschein deutlich die Vor-, Nachnamen und Geburtstagsdaten ein.

Power per Post - PF 1640
75006 Bretten

ACHTUNG

Ab sofort sind folgende Programme Public Domain:

Directory Master
Carillon Painter
Picture finder de Luxe

ATARI magazin - Messe in Schreiersgrün

Schreiers[weiß]grün `98

von Highlander Soft

Am Freitag Morgen (20.03.1998) mache ich mich auf den langen Weg nach Schreiersgrün (knapp 7 Stunden). Am späten Nachmittag komme ich an und stelle fest, daß es dort viel kälter ist als bei uns im "Westen". Besonders am Messemorgen machte sich das bemerkbar, denn es lagen ca 5 cm Schnee! Toll, dachte ich, jetzt kommt keiner mehr. Das sollte sich aber als Trugschluß herausstellen, denn schon kurz nach 10:00 Uhr kamen die ersten Scharen, um zu sehen, was die Aussteller so mitgebracht haben.



Zu sehen gab es folgendes:

Am Eingang hatte sich Helmut Weidner mit seinen Mannen (Frauen) postiert, um die obligatorische Mark in Empfang zu nehmen und seine Angebote anzubieten.

Es gab eine Diskette, voll mit bunt gemischter Software, die ausschließlich von Leuten aus dem "Osten" Deutschlands programmiert wurden. Diese Diskette wurde von Helmut zusammengestellt. Des Weiteren hatte Helmut Restposten im Angebot.

Danach schloß sich Thorsten Butschke an, der in kürzester Zeit ein Game auf dem XL/XE in Quick geschrieben hat! Tolle Leistung! Hut ab und all sowas! Taifun, (gesprochen Taifan), ist ein Denkspiel , ähnlich Mahjong oder Taipai. Auch hier müssen zwei gleiche Steine selektiert werden, die bei richtiger Wahl verschwinden. Auffällig ist die Farbenpracht, die das Spiel bietet.

Etwas verwirrend am Anfang ist der ständig animierte Hintergrund, der etwas stört. Ich habe mich schnell daran gewöhnt. Außerdem vertreibt Thorsten die englischsprachige ATARI - Computing, ein ST-Magazin, das durch sehr gute Berichte besticht.

Anschließend hatte ich meine Zelte aufgeschlagen und bot neben einer Demodisk, die Armin Stürmer gewidmet ist, die Möglichkeit, die ABBUC-Homepage und natürlich meine eigene zu betrachten.

Weiterhin zeigte ich den Umgang mit dem 800 XL-DJ (ein Laufwerksemulator für XL/XE), das QMEG+ OS, hatte ein paar T-Shirts mit dem Aufdruck vom diesjährigen Logo und ein paar Restposten, sowie den Ausverkauf der ABBUC - Bücherbibliothek. Hey-es sind noch Bücher da! Der, der mir folgte, nannte sich Markus Römer von Kaisersoft und hatte seine Polenspiele im Rucksack und ein paar T-Shirts.

Torsten Schall hatte hinter Markus sein Revier aufgeschlagen und bot neben seinen allzu bekannten Jaguar und Lynx-Spielen auch seine Hardware an. Restposten aus Torstens Sammlung rundeten das Angebot ab.

Als Highlight veranstaltete Torsten die diesjährige Verlosung, bei der es mehr als nur ein Sahnehäppchen zu ergattern gab. Unter den Preisen befanden sich Kassettenrekorder, Soundgeräte von AMC, Lightpens und die Krönung: eine SPEEDY 1050! Fast keiner ging ohne Preis nach Hause.

Wer außer Andreas Magenheimer sollte Torsten folgen?! Andreas hatte die komplette Palette des AMC angeschleppt und verkaufte zu sehr günstigen Preisen. Auch ich habe bei Ihm noch das ein oder andere Programm erhalten können, das mir in der AMC-Reihe noch gefehlt hatte.



Wer glaubt das war's, hat sich getäuscht, denn jetzt kamen die harten Sachen. Thomas Grasel und Harry Reminder hatten auch den Weg gefunden und boten das SIO2PC und all die unendlich anderen Hardwareentwicklungen; u.a. Schaltnetzteile und und und.

Es wurde sogar von einer Portierung der PC-Software auf ST gemunkelt. Warum 10 Jahre zu spät? Mirko Sobe hatte seine neueste Version des Boss XE dabei (mittlerweile schon in der Version V), die durch einige neue Module aufwarten kann, unter anderem Animationen und Digisounds. Da kommt echtes ST-Feeling auf dem XL auf.

Am Schluß, aber doch ganz oben befand sich Joost Küp, der als Spion für den ABBUC fungierte (Späße g'macht). Joost hatte eine riesige Menge XEP 80 zum verschenken im Gepäck und vertrat den ABBUC mit seinen Bauplänen etc. Joost hat auch alle Aussteller mit Fragen ausgequetscht, die vermuten lassen, daß es im nächsten ABBUC Magazin eine Menge zu lesen geben wird. Soweit die Aussteller!

Wie am Anfang bereits erwähnt waren um 10:00 Uhr die ersten Neugierigen schon da und grasten die Angebote ab. Gegen Mittag war eine kleine Flaute, die sich aber schnell wieder legte. Gegen 16:00 Uhr war es dann soweit und es wurde überall abgebaut, aber nicht um sich nach Hause zu begeben, sondern um in der unter dem Saal liegenden Gaststätte ein wohlverdientes Mahl einzunehmen und sehr viel Fachsimpelei und noch mehr Nonsens vom Stapel zu lassen.

Vorher wurde noch ein Camcorder an den Falcon von Thorsten Butschke geklemmt und ein Gruppenfoto von den gerade anwesenden Personen gemacht. Leider hatte der Camcorder keine Standbildfunktion, so daß das Bild nicht der Qualität entspricht, die ein Falcon eigentlich zu leisten vermag.

Fazit:

Es waren ca. 60 User in Schreiersgrün, genug, um nächstes Jahr wieder ein Event zu starten. Der Termin wird auf der JHV bekannt gegeben. Es gab nicht viel neues zu sehen, trotzdem schien es mir, daß die Leute mit dem dagewesenen zufrieden waren.

Wenn man bedenkt, das die ATARI-Gemeinde immer kleiner wird, war Schreiersgrün, wie in den Jahren davor, ein Erfolg. Danken möchte ich Helmut und seiner Crew für die Planung und Umsetzung und vor allem die Mühe, die damit verbunden ist.

Danken möchte ich nochmals Helmut für seine Gastfreundschaft. Immerhin hat er sieben Leuten für drei Tage Asyl gewährt. Zu danken ist auch allen Ausstellen, sowie allen Besuchern, ohne die es gar keinen Sinn hätte.

Raimund

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 50 Ausgaben

Preisfrage: In welchem Land findet die Fußballweltmeisterschaft 1998 statt ?

Einsendeschluß ist der 26. Mai 1998

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Andreas Rotzoll, Andreas Götze, Wolfgang Drauschke, Albert Hackl, Gerd Glaß, Uwe Pelz, Steffen Schneidenbach, Andreas Magenheimer, Andreas Hofmann

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

KLEINANZEIGEN



Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 26. Mai

Zu Verkaufen:

Software Modul je 12,50 DM

Moon Patrol, Defender, Joust, Super Breakout, Desert falcon, Megamania, Galaxian, Ballblazer, Rescue on Fractalus, Quix, Lode Runner, Donkey Kong Jr., Final Legacy, Starriders 2, Jungle Hunt, Kaboom, Food Fight, Robotron 2084er, Blue Max, Tennis, Into the Eagle.., Thunderfox, Pole Position

Hardware:

Floppy 1050 Netzteil 45,- DM, Atari XC 12 Datenrekorder 35,- DM, Atari 1010 Datenrekorder 35 ,- DM,

Atari XEP 80 Zeichen-Karte 50,- DM, Atari 2600 VCS Konsole mit 1 Joystick, Netzteil, TV-Anschlußkabel, Spiel PACMAN nur 50,- DM, Atari 1029 Drucker mit 2 neuen Farbbändern und SIO-Kabel 75,- DM Star SJ48 Tintenstrahldrucker, extrem leicht und sehr klein, nur 1,8 Kilo! Mit nachfüllbarem Druckkopf, auch am Atari zu gebrauchen z.B. mit Print Star oder mit dem PD-Mag! Mit Netzteil nur 300,- DM, Powerpad 40,- DM, C-64 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 75,- DM, C-64 Originalsoft, größtenteils mit Anleitung, ab 5,- DM! Liste anfordern! C-64 Netzteil 35,- DM, Atari ST TV-Modulator Typ Galactic 3 zum Anschluß eines ST an Color oder S/W TV! Preis 100,- DM,

Atari 2600 Module ohne Anleitung: Je 10,- DM:

Star Raiders, Ghostbusters, Congo Bongo, Cristal Castles, E.T.,Pole Position, Q-bert, PACMAN, Dragonfire, Solar Fox, Enduro Racer, Combat, Pengon, Wüstenschlacht, Black hole, Kampf im Asteroiden-Gürtel, Tennis, Midnight Magic (Pinball!), Dig Dug, SMURF, Galaxian, Super Ferrari, Ground Zero, Volleyball, Yars Revenge.

Atari ST-Anwendersoft, unbenutzte Originalprogramme komplett mit Anleitungsbüchern

Becker CAD 100,- DM, Calamus 70,- DM, GFA Basic Interpreter und Compiler je 50,- DM, Prospero C - 3 Disks, 4 englische Anleitungsbücher!!! 100,- DM, ST PASCAL 100,- DM, Script 100,- DM.

ST-Spiele Das 12.te Jahrhundert: Spiel in der Art von Kaiser für 1-4 Spieler 35,- DM.

Börsenfieber: Spekulieren wie ein Profi 35,- DM.

5 1/4 Zoll HD-Leerdisks 96TPI 10er-Pack 5,- DM.

Atari 800 XL Staubschutzhaube! Preis 10,- DM!! habe noch 5 Stück!

Commodore Amiga 500- Kickstart 1.3, 1MB - mit Staubschutzhaube, Netzteil, Handbüchern, Mouse, "Großes Amiga-Buch" + 10 PD's nur 250 ,- DM. Auf Wunsch mit 2,3MB (512KB Chip+ 1,8MB Fast-Ram) nur 350 ,- DM.

Atari 800 XL mit Netzteil 100,- DM, Atari 1050 Floppy mit Netzteil 130,- DM, Atari 1040 STe + 5PD-Disks 150,- DM, Atari Monitor SM 146 (Schwarz/Weiss) 100 ,- DM, ST+PD's+Monitor zusammen 240,- DM, Atari ST Soundsampler ohne Software, inclusive Netzteil 100 ,- DM, Atari Trackball 20,- DM,

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Es kann auch telefonisch bestellt werden (Nur per Nachnahme!) unter der Nummer 0171/9254660 oder 0161/1507608

Achtung AMIGA- und C-64 Besitzer! Der PD-World-Versand besitzt auch eine große Amiga PD-Bibliothek und wir haben außerdem auch eine ganze Menge Restpostengames am Lager! Listen gibt es für 1,30 DM Rückporto!

Suche XF551, 1050-Happy-Modul oder 1050 mit Happy, sowie Turbo-Modul oder 1050 mit Turbo (ROM-Version). Angebote an: Andreas Magenheimer, Diehlgartenstr. 12, 67591 Wachenheim.

Suche RAM-Erweiterung für 130XE sowie Anwendungen auf finanztechnischem und statistischem Gebiet. Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Suche Typesetter! Neu oder gebraucht, PD oder Kommerzielle, auf Diskette, Modul oder Kassette. Jede Software, die mit diesem Programm zu tun hat. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250.

Suche dt. Anleitung für Tabellenkalkulationsprogramm SYNCALC von Synapse 1983 By Mike Silva. Wolfgang Drauschke, Kirschweg 51, 06667 Weißenfels.

Verkaufe: 800XL, Floppy 1050, Datasette Phonemark-4401A + Software und Handbücher, außerdem noch ein originalverpacktes NES, Preis VS. Peter Klein, Grumbachweg 4, 97523 Schwanfeld, Tel. 09384/367, eMail: kleinp.schwanfeld@t-online.de.

Anzeigenschluß

26. Mai ´98

ATARI magazin - Sio2PC Workshop

Sio2PC Workshop

Nachdem ich mit Verwunderung und großer Freude festgestellt habe, daß sowohl das APE als auch das Sio2PC Programm in neuen Versionen erschienen sind, werde ich Euch in dieser Ausgabe des Sio2PC Workshops die neuen Features und Unterschiede der beiden Version zeigen.

Dabei werden wir feststellen, ob APE immernoch die Nase vorne hat oder ob Sio2PC mittlerweile aufgeholt hat. Anfangen werden wir mit dem Sio2PC Programm, das jetzt in Version 4.16i vorliegt.

Sio2PC v4.16i:

Entpackt man das ZIP-Archiv sio_416 .zip (87KB) werdem folgende Dateien installiert:

VIEW-CKT.BAT

544 07-10-93 7:57p VIEW-CKT.BAT

SIOINSTR.TXT

9,842 02-16-96 7:24p SIOINSTR.TXT

SIO2PC.COM

41,228 10-29-96 8:24p SIO2PC.COM

README.TXT

122,051 10-29-96 9:15p README.TXT

README.1ST

1,833 11-19-96 9:51p README.1ST

DIAGS.TXT

8,050 02-14-96 11:22a DIAGS.TXT

3SIO2PC.ASC

1,429 10-05-94 8:08p 3SIO2PC.ASC

2SIO2PC.ASC

1,308 07-10-93 8:01p 2SIO2PC.ASC

1SIO2PC.ASC

1,092 07-10-93 8:00p 1SIO2PC.ASC

1050BRAG.TXT

3,025 08-07-95 4:54p 1050BRAG.TXT

1050.TXT

18,092 08-20-95 8:12p 1050.TXT

```
SIO2PC 4.16i: An Atari to PC Interface System

C - CREATE ATARI DISK IMAGE          I - INSTALL PC FILE AS DISK
L - LOAD DISK IMAGE FROM FILE        W - WRITE DISK IMAGE TO FILE
S - SET PORT NUMBER: 2               T - TOGGLE STATUS LINE
H - EXIT TO DOS SHELL                X - EXCHANGE DISK I.D. NUMBERS
K - LOCK DATA LINE: < AUTO >         P - PRINT_THRU:
D - DISPLAY DIRECTORY                E - ENTER HEX ADDRESS:
U - UNINSTALL DISK                   J - JUMP TO ULTRA SPEED (TOGGLE)
A - ALTER BUS TIMING VALUES          Q - QUIT PROGRAM

DISK
DISK
DISK
DISK

Disk Emulator is running.

HDL:   CMND:   LAST:   DEV:   COM:   ERR:   SEC#:   RAM:   SPEED:
```

Wie man leicht feststellen kann, handelt es sich bei den meisten Dateien um Textdateien. Im Einzelnen handelt es sich dabei um:

VIEW-CKT.BAT: Ein kurze Batchdatei, welche den Sio2PC Bauplan (3 ASC Dateien) anzeigt.

SIOINSTR.TXT: Eine kurze Einführung in englischer Sprache

SIO2PC.COM: Das Sio2PC Programm

README.TXT: Das Usermanual in englischer Sprache

README.1ST: Eine kurze Einleitung, um was es sich bei dem Sio2PC handel, natürlich auch in engl. Sprache

DIAGS.TXT: Eine kurze Information über zwei Diagnostic Programme

***SIO2PC.ASC:** Die Baupläne im ASCII Format, für mich als Laie unverständlich! ;)

1050BRAG.TXT: Informationen über 1050-2-PC, ein leicht abgewandeltes Sio2PC

1050.TXT: Technische Informationen zum 1050-2-PC



Leider fehlen bei dieser Distribution einige Files, so daß man diese spezielle Version nur zum Updaten verwenden sollte, es fehlt z.B. das in der Dokumentation angesprochene **ATARI.ATR** mit wichtigen Tools. Im Vergleich zu meiner doch schon etwas älteren Version 4.04i hat sich meiner Meinung nach neben zahlreichen Bugfixes und technischen Details nur eine Sache entscheidend verändert.

Es handelt sich dabei um einen komfortablen File Selektor, so daß man endlich nicht mehr den kompletten Pfad eingeben muß, sondern bequem durch die Verzeichnisse wechseln und das gewünschte Image auswählen kann.

Positiv am Sio2PC sind außerdem die niedrige Shareware Gebühr von 10 Dollar, wobei sich für mich immer noch das Problem auftut, wie kriege ich billig und sicher 10 Dollar nach Amerika? Soviel zum Sio2PC, kommen wir zum weiterhin besten Tool, wenn es um das Sio2PC Interface geht, dem APE:

APE v1.16d:

Mit 382 KB ist das APE Archiv (ape116d.zip) um Einiges größer als das Sio2PC. Das ZIP enthält folgende Dateien:

JUMPMAN.PRO

100,956 02-01-98 7:07p JUMPMAN.PRO

BANDITS.PRO

100,816 02-01-98 7:07p BANDITS.PRO

KARTEKA.PRO

101,516 02-01-98 7:07p KARTEKA.PRO

APE_WARP.ATR

92,176 02-01-98 7:07p APE_WARP.ATR

APE_F32G.ATR

92,176 02-01-98 7:07p APE_F32G.ATR

TRANSLAT.CAS

18,943 02-01-98 7:07p TRANSLAT.CAS

33,781 02-01-98 7:44p PRO116.EXE

SIGNATR.EXE

9,124 02-01-98 7:44p SIGNATR.EXE

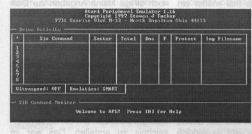
Auch hier kurz eine Beschreibung der Dateien im Einzelnen:

***.PRO:** Drei Spiele als Beispiel für das PRO-System, mit dem kopiergeschütze Disketten als Image erstellt werden können

'REMOTE.COM':

Das Programm ermöglicht es dem Benutzer, alle APE Funktionen vom ATARI aus zu steuern.

Ebenfalls neu ist die **'Find Image'** Funktion, die ein ATR Image auf der Festplatte sucht. Weiterhin gibt es noch eine Vielzahl von kleineren Patches und neuen Optionen, die den Rahmen hier sprengen würden und




```
APE Configuration
Atari Peripheral Emulator                  (c)1998 Steven J Tucker
        APE SIO Core                            Additional Settings
1) Ape Device Type          : 1 Chip   A) Printer (P:) Emulation Settings
2) Ape Device Serial Port   : Com 2    B) Modem (R:) Emulation Settings
3) Ape Framing Threshold    : 7        C) Macro, Paths & Find Settings
4) Retry Safety Margin      : 1        D) Comm Port Base/IRQ Settings
5) Serial Control           : RI       E) APE+ Ultraspeed Settings

%) Command Filters          : Off           Other Emulation Settings
   ^) Filter 1              : $00      F) Command Monitor          : On
   *) Filter 2              : $00      G) Verbose Drive Monitor    : On
   +) Filter 3              : $00      H) File Selector            : New
   -) Filter 4              : $00      I) ATR-FAST Mode            : Always
                                       J) Swap Out on Shell        : EMS
  After making any changes to your     M) Happy/Syncromesh Oper    : Restrict
  configuration, select SAVE to        N) ApeLoader Base Address: $110
  make your changes permanent          O) Hard Write Protect       : On
                                       P) Persistent Sessions      : Register
  L> Reload Saved Configuration        Q) Bypass Startup Screen    : Register
  R> Restore Program Defaults          T) FAT32 Long Filenames     : Yes
  S> Save Current Configuration        U) Allow Large PC Mirror    : Yes
```

ORDER.DOC

3,830 02-01-98 7:07p ORDER.DOC

APE_OS.DOC

9,518 02-01-98 7:07p APE_OS.DOC

PRO116.DOC

22,647 02-01-98 7:07p PRO116.DOC

APE116.DOC

117,592 02-01-98 7:07p APE116.DOC

REGISTER.DOC

8,894 02-01-98 7:07p REGISTER.DOC

README.NOW

27,715 02-01-98 7:07p README.NOW

APE116.OVR

21,902 02-01-98 7:43p APE116.OVR

APE116.CFG

1,030 02-01-98 7:49p APE116.CFG

PRO116.CFG

16 10-28-97 10:26p PRO116.CFG

APE116.EXE

48,604 02-01-98 7:44p APE116.EXE

PRO116.EXE

APE*.ATR: Zwei Images mit Tools für den ATARI

TRANSLAT.CAS: Beispiele für das Digital Cassette Image-Format

***.DOC:** Zahlreiche englische Texte mit Infos, Anleitung, APE-OS Infos, etc.

README.NOW: Datei mit Infos zu den Dateien und den Verbesserungen zu älteren Versionen

APE116.*: APE Programmdateien

PRO116.*: PRO Programmdateien

SIGNATR.EXE: Mit diesem Tool kann man Prüfsummen an das ATR anhängen, die von APE überprüft werden.

Man sieht auf den ersten Blick, daß das APE Programm viel mehr Möglichkeiten bietet als das Sio2PC, deshalb hier die Neuerungen auf einen Blick:

Neu sind zwei ATARI Programme. **'APETIME.COM'**:

Das Programm liest die Uhrzeit vom PC aus und speichert sie in der Spartados Uhr.

auch nur für ganz spezielle Fälle vorgesehen sind.

Alles in allem bleibt das APE um Längen vor dem Sio2PC, es gibt viele zusätzliche Tools, die ich Euch in der nächsten Ausgabe näher erklären werde. Ihr findet auf dieser Seite auch drei Screenshots, die einen groben Einblick in die beiden Programme geben sollen.

Ansonsten arbeite ich gerade an einer ATARI-PC-Util Diskette, auf der alle wichtigen Tools vorhanden sind. Diese Disk wird dann bei Power Per Post zu beziehen sein. Bis zur nächsten Ausgabe verbleibe ich mit ATARIanischen Grüßen

Euer Stefan

(lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Neue Public Domain

Superangebote Seite 15

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hello Again, isch sag' einfach.... Ähem, falscher Text, O.K., ernsthaft, herzlich willkommen zur neuen PD-Ecke hier im Atari-Magazin!

Wie es meine Pflicht als PD-Oberguru von mir verlangt, habe ich auch diesmal wieder ein paar richtige Klassiker und spitzenmäßige Neuerscheinungen für Euch herausgesucht, mit denen die immernoch recht langen Abende ordentlich verkürzt werden können!

The Space Factory

Freunde von Wirtschaftssimulationen werden an diesem Game ihre wahre Freude haben, denn in Space Factory geht es ums Kohle scheffeln im interstellaren Markt!

Man beginnt mit einem bescheidenen Vermögen und einer Produktionseinheit und muß nun versuchen, mit den vorhandenen Mitteln das beste Ergebnis zu erzielen.

Mit zwei Spielern und der vorher festzulegenden Anzahl von Spielrunden macht das Game echt Spaß, auch wenn die Space Factory eine reine Tabellenschlacht um Kurse, Planetenentfernungen und Treibstoffverbrauch etc. ist!

Es ist gar nicht so leicht, als interplanetarischer Händler erfolgreich zu sein, und wer sich wirklich als ein solcher testen will, kommt an dieser PD-Disk nicht vorbei!

Best.-Nr. PD 394 7,- DM

The Warsaw Robbo

Oh, da haben wir ja mal wieder ein ganz tolles Spiel! In Warsaw Robbo steuert man einen kleinen Robot durch verschiedene Höhlen, sammelt unterschiedliche Dinge ein, benutzt Teleporter und muß sich vor Fieslingen, Magneten und Laserkanonen in acht nehmen!

Alles in allem eine gute Mischung für ein Labyrinthspiel, und wenn dann auch noch die Grafik und der Sound so gut sind wie hier gibt es wirklich nichts zu meckern! Wer mal wieder ein etwas kniffeligeres Spiel haben möchte sollte hier unbedingt zuschlagen, zumal man nicht immer ein PD-Spiel in Kommerz-Qualität bekommt!

Best.-Nr. PD 395 7,- DM

DIR-Labelprinter

Ach ja, wie schön es doch sein kann, wenn man genau weiß, welche Files sich auf jeder Diskette der Sammlung befinden! Doch habt Ihr wirklich Lust, alle Disks anzusehen, um dann mit Füller oder Kuli eine Liste zu schreiben? Nö, das muß ja nun wirklich nicht sein, denn dieses nette , kleine PD-Programm nimmt uns die Arbeit ab!



Der Label-Printer lädt die Directory der Disketten ein. Nun kann man noch einige kleine Angaben zur Disk hinzufügen wie etwa Disknummer, Diskseite und Format, dann kann man alles in drei verschiedenen Formaten ausdrucken lassen.

Klein für Disketiketten, Mittelgroß (Dann paßt der Ausdruck auf die Rückseite eines Schutzumschlags der Disketten oder in der Größe 12*12 cm. Diesen Ausdruck kann man gut benutzen um ein Gesamtverzeichnis zu erstellen. Das war im Grunde schon alles, irgendwelche Sonderfunktionen wie das Einbinden von Grafiken etc. wurden schlicht weg vergessen.

Um saubere Ausdrucke des Diskinhalts zu bekommen, ist dieses Programm vollauf ausreichend, wer mehr möchte, sollte sich ein kommerzielles Programm zulegen!

Best.-Nr. PD 396 7,- DM

Dandy Dungeons Leveldisk!

Auf dieser Disk finden Freunde der Dungeon-Metzelei Dandy (PD64) endlich einen neuen Satz Level, in denen es vor Monstern nur so wimmelt! Wer auch immer die Level ediert hat, er war nicht geizig mit den Gegnern und scheint ein echter Dandy-Profi gewesen zu sein! Außerdem befindet sich noch eine recht gute Tetris-Version als Zugabe auf der Disk! Um die Level spielen zu können,, wird die Dandy-Masterdisk (bei PPP als PD 64 erhältlich!) benötigt!

Best.-Nr. PD 397 7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

COM-Pictures

Auf dieser Disk findet Ihr 12 teilweise sehr gute Grafiken, die alle mit viel Liebe zum Detail gezeichnet wurden und die sich sehr leicht in eigene Programme einbauen lassen, da sie als COM-Files gespeichert sind, die gleich ein eigenes kleines Anzeigeprogramm mitbringen!

Jede Grafik kann also einfach von einem Dos aus mit der Funktion L geladen und gleich angezeigt werden! Als Zugabe befindet sich auf der Rückseite dieser Disk die Anti-Commodore-Demo, eine kleine (und nicht besonders gelungene) Demo, die den C-64 abwerten soll. Wem's gefällt, bitte sehr, ich fand die Unity-Demo, die zur Zusammenarbeit aller Intel Outsider aufgerufen hat, besser!



Best.-Nr. PD 398 7,- DM

Double Pinball

Mit dieser PD-Disk kommen Flipper-Fans wieder voll auf Ihre Kosten, denn hier findet Ihr zwei neue Flipper, die mit dem Pinball-Construktion-Kit erstellt wurden!

Orb und Fireball lassen so richtig die Kugeln sausen und mir persönlich hat es Fireball ziemlich angetan, denn dieser Flipper ist wirklich etwas für Profis!

Wer von Euch als erstes mit einem Bildschirmfoto beweisen kann, daß er 250.000 Punkte erreicht hat, bekommt von mir einen Disklocher und einen 10er-Pack Markendisketten geschenkt! (Schreibt direkt an die PD-Mag Adresse!)

Best.-Nr. PD 399 7,- DM

Mega-Demos #17

Na, da hab' ich doch noch ein paar Filedemos gefunden, die man noch nicht in diversen Diskmags gesehen hat! Insgesamt sechs dieser kleinen 1-Part-Demos befinden sich auf dieser Diskette und warten mit Pixeleffekten, Sinusscrollern, Big-Fonts, Vector-Objekten und vielen anderen tollen Grafikspielereien auf Euch!

Auch der Sound kommt nicht zu kurz wenn Democoder wie etwa Magnus zur Tastatur greifen! Absolutes Highlight dieser Disk ist für mich die WHAT! Demo von Magnus, gefolgt von der 3.ten TAT-Demo! Aber auch die anderen Demos haben es echt in sich! Ich könnte hier noch mehr darüber schreiben, aber am besten ist's natürlich, wenn Ihr Euch die Demos schlicht weg reinzieht!

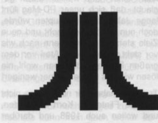
Best.-Nr. PD 400 7,- DM

So, das waren unsere PD-Neuvorstellungen für dieses Mal. Ich hoffe, es war das ein- oder andere Interessante für Euch dabei.

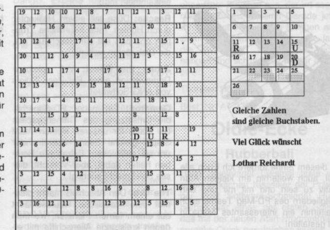
Es wäre mir bei der Suche nach neuen PD's sicher eine Hilfe, wenn Ihr mir sagen würdet, nach was genau ich suchen soll. Schreibt mir doch einfach mal, für welche PD-Soft Ihr Euch besonders interessiert!

Meine Adresse: Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0171/925 4660

So long, Euer Sascha Röber



Zahlenrätsel



Aktuelle Produktinformationen



PD-Mag 2/98

Hey Leute!

Nun ist es soweit, das PPP-PD-Mag ist fünf Jahre alt geworden! Ein bedeutender Moment für uns alle hier in der "Wohnwagen-Redaktion", denn kaum einer hätte wirklich daran geglaubt, daß sich unser PD-Mag fünf lange Jahre lang behaupten würde, doch nun ist dies vollbracht und neue Ziele stehen vor uns, denn nach wie vor steht unser kleiner Atari vor dem großen Problem, das man wohl nie lösen wird, es werden immer weniger!

Trotzdem haben wir noch lange nicht vor, die Flinte ins Korn zu werfen, und wollen auch 1998 und darüber hinaus die Atari-Flagge stolz aufrechhalten, denn wir alle sind uns einig darin, daß man einen Computer wie den XL/XE nicht verschwinden lassen darf!



In diesem Sinne fordere ich Euch alle auf, auch weiterhin am kleinen Atari aktiv zu sein und mit mir und den Mitgliedern des PD-Mag Teams auch weiterhin ein interessantes Magazin zu gestalten!

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

Daß dies nach wie vor möglich ist, beweisen wir mit der nun schon 30. Ausgabe mal wieder überdeutlich.

Neben satten 200 Bildschirmseiten aktueller News, Softwaretests und Tips rund um den kleinen Atari haben wir für Euch wieder ein paar echte PD-Highlights bereitgestellt, die für langen Spielspaß, gute Laune und kurze Abende sorgen werden!

Wie immer sind der **CSM-Editor** und der **Fileloader FL** mit von der Partie.

Außerdem mit dabei:

Picprint: Dies ist ein sehr gutes Programm zum Ausdrucken diverser Grafikformate im Din-A4 Format!

Unfinished-Demo: Der erste Part einer nie fertig gestellten Megademo!

Pigdemo: Auch Schweine können fliegen!

Kazoo: Eine prächtige Q-Bert Variante mit vielen Leveln!

Castle Eayor: Ein nettes Plattformspiel, in dem man magische Flaschen einsammeln muß.

Rescue: Düse mit einem Helikopter durch Höhlen, rette freundliche Truppen und paß auf die Geschütze auf, die Dich rösten wollen!

Jonny the Ghost: Voll spielbare Demoversion eines Full-Price Spiels von ANG-Software!

Gemdrop: Ein neuer PD-Superhit, die Umsetzung des Gameboyspiels Dr. Mario für unseren kleinen Atari! Stapel gleiche Steine übereinander um sie aufzulösen! Extras wie Bomben helfen dabei, aber Vorsicht, dieses Spiel macht süchtig!

The Orb: Den Abschluß macht diesmal eine klassische Raumschlacht auf einem fernen Planeten, wo man gegen kreisrunde Alienschiffe mit einem Panzer zu Werke geht!

Wie Ihr seht haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, um aus dieser Jubiläumsausgabe etwas ganz Besonderes zu machen! Deshalb sollten jetzt auch die wenigen Atari-Magazin-Leser, die das PD-Mag noch nicht abonniert haben, schnell zur Bestellkarte greifen und dies sofort nachholen, denn sonst entgehen Euch die heißesten Disketten, die man für diesen Computer bekommen kann!

Best.-Nr. PDM 298 12,- DM

Sascha Röber

SYZYGY 1/2-98

Nachdem das SYZYGY aufgrund großer technischer Probleme - nach 12 Jahren darf auch ein ATARI mal aufgeben - das letze Mal ausfallen mußte, erhaltet Ihr dieses Mal eine Doppelausgabe mit zwei Disketten.

Die erste Diskette wird dabei vollständig mit Texten gefüllt sein, wobei die erste Seite die gewohnten Texte enthält und auf der zweiten Seite gibt es mehrere größere Texte mit Informationen aus dem Internet, die bis jetzt aufgrund des beschränkten Platzes geopfert werden mußten.



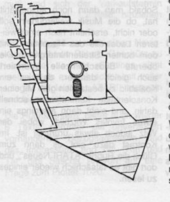
Die zweite Disk besteht vollständig aus Software, wobei auch da der Schwerpunkt bei neuer Software aus dem Internet liegt. Hierzu findet Ihr näheres im Magazin.

Aber nicht nur der Atari hat aufgegeben. Ende letzen Jahres hatte mein PC einen Festplattencrash, wobei ALLE meine Daten verloren gingen und mir bewußt wurde, daß ein Backup gar nicht so sinnlos wäre! Dabei ging natürlich auch alles verloren, was ich für das SYZYGY vorbereitet hatte. Somit fange ich jetzt praktisch wieder bei Null an, was einen dementsprechenden Zeitaufwand bedeutet. Ich hoffe aber, daß trotz Prüfungen diese Doppelausgabe ein kleiner Knaller wird, der Euch zeigt, daß es mit den kleinen ATARIs noch lange nicht zu Ende ist.

Best.-Nr. AT 370 9,- DM

Ansonsten möchte ich die Gelegenheit hier nutzen und an Armin Stürmer erinnern, der in den letzen Wochen nach langer Krankheit von uns gegangen ist. Eigentlich waren wir alle der Meinung, daß er nach seiner Operation auf dem Weg der Besserung ist.

Aber leider läuft nicht immer alles so, wie es eigentlich geplant war. Armin Stürmer und sein AMC Verlag war in der ATARI Szene von Anfang an dabei und sogar im offiziellen ATARI Fanmag als Captain ATARI vertreten.



Armin stand bis zuletzt voll hinter dem kleinen ATARI und entwickelte fleißig neue Hardware, für die leider kein Absatzmarkt mehr da war. Bei einem Besuch zusammen mit Markus Rösner vor ein paar Jahren durfte ich Armin Stürmer persönlich kennenlernen und mußte feststellen, daß er wirklich mit ganzem Herzen bei der Sache war und noch viele Ideen hatte.

Als dann aber seine Krankheit immer schlimmer wurde, gab es leider nur noch wenige Leute, die hinter ihm standen und halfen, ich denke da im Besonderen an Andreas Magenheimer, der die AMC Produkte auf jeder Messe vertrat. Mit bleibt nur noch die Erinnerung an einen GROSSEN der ATARI-Szene...

In Trauer Stefan Lausberg (lausbesn@studbox.uni-stuttgart.de)

DISK-LINE 51

Wer glaubt, nach der 50. Ausgabe wäre von der DISK-LINE weniger Software zu erwarten, der irrt, denn auch mit Ausgabe 51 hat sie wieder eine bunte Auswahl an Programmen zu bieten!

Für die Spielefreunde hat sich Markus Dangel, Experte für Kniffeleien aller Art, ins Zeug gelegt und das interessante Würfelspiel **VIEWU** auf die Beine gestellt, bei dem sowohl menschliche Spieler als auch der Computer eine Rolle übernehmen können.

Dagegen wird das Programm **LOTTOAUSWERTUNG** den Lotto-Spielern sehr entgegenkommen, denn hier kann man sowohl das Samstags als auch das Mittwochslotto nach häufig oder seltener gezogenen Zahlen und noch mehr auswerten, Simulationen durchführen und sich die Gewinnchancen anzeigen lassen.

Weiterhin gibt es noch ein Anwendungsprogramm, das in dieser Art wohl einzigartig sein dürfte: Mit dem **IRRGARTENEDITOR** kann man nicht nur seinen eigenen Irrgarten erstellen, sondern auch abspeichern und ausdrucken und dann seine Freunde oder andere nach der Lösung rätseln lassen!



Auch eine Demo ist wieder mit dabei: Das Musikstück **YELLOW-EQUILIZER** zeigt, daß man auch in Basic mit etwas Geschick eine Equilizeranzeige in eine Lieddemo einbauen kann. Um Musik geht es dann auch im 6. Teil von Raimund Altmayers **SAMPI**, bei dem diesmal ein Samplestück mit Extralänge dabei ist!

Wie man sieht, hat die DISK-LINE nach wie vor noch einiges zu bieten! Deshalb kann man auch weiter darauf setzen, daß der Spaß am Computer nicht zu kurz kommt und sollte die Software deshalb sofort ausprobieren!

Achtung! Achtung! Achtung! Wer glaubt, die DISK-LINE komme auch ohne Eure Beiträge aus, der irrt sogar noch mehr als vorhin!!! Gerade jetzt wird Software in rauhen Mengen aus allen Bereichen gebraucht, also laßt die DISK-LINE auch 1998 nicht hängen und schickt mal wieder etwas ein!!!!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 372 10,- DM

Oldie-Ecke

Rubberball

Hallo Spielefans! Diesmal teste ich einen wirklichen Klassiker der Power per Post Software-Schmiede! Rubberball war eines der ersten Spiele das mit der neuen Atari-Programmiersprache Quick geschrieben wurde.

Es sorgte daher bei seinem Erscheinen für reichlich Aufregung, da jeder wissen wollte, was denn nun wirklich mit dieser neuen Sprache möglich ist!

Das Ergebnis überzeugte nicht nur viele Skeptiker von der Leistungsfähigkeit von Quick, nein, ganz nebenbei war es auch noch ein sehr gutes Spiel, das mit seiner Liebe zum Detail wirklich viele andere Games in den Schatten stellt.

Nun zum Spiel: Die Aufgabe bei Rubberball besteht darin, einen kleinen Ball durch die verwinkelten Gänge einer Klimaanlage zu steuern. Das hört sich leicht an, doch überall lauern Gefahren auf unseren kleinen Hüpfer. Spitze Nägel lassen den Ball einfach platzen, Kaugummies halten einen auf und verhindern, daß man genug Schwung bekommt, um in den nächsten Schacht zu hüpfen, und so weiter und so fort!



Bei diesem Spiel hat man es wirklich nicht leicht, um ans Ziel zu kommen, und ich muß ehrlich zugeben, daß ich den letzten Level noch nie gesehen habe!

Die Grafik von Rubberball ist recht gut gelungen, der eigene Ball ist mehrfarbig und gut animiert und auch die Nägel etc. sind gut zu erkennen. Die Schächte an sich sind vielleicht etwas grob gezeichnet, aber für das Spiel ist dies ziemlich egal! Das Beste ist allerdings das flotte Scrolling, das mit steigendem Schwung des Balls so richtig in Fahrt kommt ohne zu ruckeln!

Der Sound des Spiels ist dagegen etwas flau, aber im Großen und Ganzen kann man Rubberball als rundum gut gemachtes Geschicklichkeitsspiel empfehlen!

Mein Fazit: Wer mal ein etwas anderes Spiel als die ewigen Ballerorgien ausprobieren möchte, ist hier gut beraten!

****

*	Grafik	7 *
*	Sound	5 *
*	Motivation	8 *
*	Gesamt	7 *

****

PD-MAG 1/98

Wiedermal ist es Zeit für ein neues PD-Mag, und so hat Sascha Röber alle Register gezogen, um wieder eine neue Ausgabe voller Infos, Neuigkeiten, Trends, Berichte aller Art und wie gewohnt einem großen Happen PD-Software auf die Beine zu stellen. Nun bleibt es also nur noch herauszufinden, ob das Magazin auch im Jahre 1998 seinem Ruf gerecht wird und nicht nur auf Quantität, sondern auch auf Qualität setzt.

Wer nach dem Booten allerdings im Auswahlmenü das Intro anwählt und sich auf ein taufrisches Neues freut, wird vermutlich enttäuscht werden, denn dort taucht nach einiger Zeit wieder ein altbekanntes auf, nämlich das mit der fliegenden Player-Untertasse, dem Scroller in der Mitte und den vorbeifliegenden Sternen im Hintergrund.

Sascha gibt im Scrolltext zwei Gründe dafür an: Einmal Platzmangel und dann Mangel an aktuellen Intros. Beides ist für mich allerdings nicht ganz verständlich, denn wie bei seiner Giga-Competition-Auflösung zu lesen war, hatte er ja von 2 Leuten ein Intro extra dafür erhalten, eins davon von mir, und das nimmt relativ wenig Platz weg.

Aber vielleicht hat er mit diesen Programmen auch etwas anderes vor.

Nach dem Intro geht es dann jedenfalls weiter, und schon nach kurzer Ladezeit taucht der Text zum Vorwort auf, wie immer auf weinrotem Hintergrund. Hier gibt Sascha voller Stolz das nun fast fünfjährige Bestehen des PD-Mags bekannt, das auch diesmal wieder aus einem bunt gemischten Cocktail aus Serien, News und Softwaretests (und einigen anderen Rubriken, wie z.B. Outside) besteht.

Allerdings ruft er gleich danach zu verstärkter Mitarbeit der Leser auf. Obwohl das PD-Mag meines Wissens schon das Magazin ist, bei dem die meisten Leser mitarbeiten, besteht bei ihm anscheinend noch Bedarf an mehr Unterstützung. Am Textende wünscht er allen viel Spaß und bittet nochmal darum, daß die Leser sich bei ihm einfach melden sollten, falls Interesse zur Mitarbeit besteht.



Sobald man dann noch ausgewählt hat, ob die Musik weiterdudeln soll oder nicht, erscheint nach einer weiteren Ladeweile das Hauptmenü mit dem bunten Streifenhintergrund. Die oberste Bildschirmzeile informiert auch gleich darüber, daß es ein Koalabild zu bestaunen gibt. Mit einer Konsolentaste kommt man schnell dahin, und sieht dann allerdings ein etwas frivoles Witzbild, wobei der Witz jedoch etwas ururuралt ist. Im Kontrast dazu gibt es dann zum Glück die Rubrik "ATARI Neues", und dort gibt es tatsächlich wieder einiges zu lesen.

So erfährt der neugierige Leser hier, daß es bei PPP endlich wieder ein neues Spiel in Form eines Text-Adventures namens "Im Land des Schreckens" gibt. Außerdem hat Sascha erreicht, daß 12 ehemals kommerzielle Spiele nun als PD freigegeben wurden und nach und nach im PD-Mag erscheinen werden. Dasselbe hat er auch bei der Firma Activision versucht, doch bisher noch kein grünes Licht bekommen, er bleibt aber weiter am Ball.



Dann gibt es neue Hardware und ST-Anwenderprogramme beim PD-World-Versand, also Saschas Versandhandel, und das Hint-Hunt-Buch mit allen möglichen Pokes und Hinweisen ist auch fast fertig, wobei er das Ausdrucken selbst übernehmen muß und sich der Verkaufstermin noch bis zum 1.2.1998 hinziehen wird.

Als letztes gibt es noch einen Neuigkeiten-Brief von Roland Gaschütz zu lesen, der so neu allerdings nicht mehr ist, da er auch schon mit voller Länge im letzten ATARI magazin erschienen ist.

Die Rubrik "Intern" bietet auch wieder 6 Texte, darunter die unverändert vorhandenen Bezugsadressen und das Impressum, und bei "Rat und Tat" gibt Sascha Antwort auf eine Frage zum Plotter 1020.

Weiterhin setzt er seinen Basic-Kurs fort, diesmal mit dem Supertrick, der das Textfenster in Graphics 8 oben statt unten platziert. Allerdings ist das schon nicht mehr im reinen Basic möglich, ein wenig Maschinensprache bzw. Neuprogrammierung der Display-List ist da doch schon nötig. Hauptsache ist aber, es funktioniert.

Ein langer Text steht dann auch hinter den "Clubinfos", wobei diese sich aber teilweise mit "ATARI Neues" überschneiden, denn hier erwähnt Sascha wieder das Hint-Hunt-Book, nachdem jetzt als neues Projekt der PD-Katalog folgen soll. Ein weiteres ist die Zusammenfassung der Giga-Competition-Beiträge zu einer PD-Ausgabe.

Nun gibt es beim PD-World-Versand zudem noch eine Ecke für ST-Anwenderprogramme und ST-PD's, und die Amiga-PD-Bibliothek soll auch noch ausgebaut werden (ob das einen großen Nutzen für die XL/XE-Anwender hat, bleibt dahingestellt). Offenbar hat Sascha die Vielfalt begeistert, den jetzt will er auch für den Amiga und PC bald ein PD-Mag herausbringen. Es bleibt somit abzuwarten, ob ihm die systemübergreifende Umsetzung gelingen wird.

Eine etwas ungewöhnliche Frage liest man dagegen beim Wettbewerb, denn hier überlegt Sascha laut, ob das Veranstalten der Wettbewerbe überhaupt noch Sinn macht. Trotzdem ruft er wieder einen neuen ins Leben, diesmal gilt es, ein Bild zu malen und einzuschicken, wobei thematisch keine Grenzen gesetzt sind.

Es darf also fröhlich drauflosgemalt werden. Vielleicht läßt sich ja das eine oder andere Bild, sofern in Graphics 15 gemalt, dann auch als Koala-Bild im PD-Mag unterbringen und wie schon geschildert aufrufen.

Der Workshop dagegen befaßt sich wieder mit C:-Simulatoren, und auch dieser Text erschien bereits im letzten ATARI-Magazin.

Nach dieser Rubrik geht es weiter mit dem Hardwaretest. Sascha hat sich diesmal dafür die ATARI-Speichererweiterung 1064 für den 600 XL ausgesucht, mit der man ihn auf 64k Speicher ausbauen kann, womit er dann praktisch zum 800 XL wird. Allerdings schien sein Modul defekt zu sein, und deshalb kann auch keine Auswertung des Tests erfolgen.



Im Forum tummeln sich als erstes wieder die Leserbriefe, wobei der von Roland Gaschütz allerdings merkwürdigerweise gar nicht vollständig geladen wird und mittendrin abbricht. Hier liegt evtl. ein Kopierfehler vor. Dafür gibt es im Special den Bericht über die ABBUC-JHV zu lesen, und nicht zuletzt stehen auch noch die Kleinanzeigen zu lesen bereit, wobei die größte jedoch mal wieder vom Herausgeber selbst stammt.

Kurz angewählt wird dann eins der Steckenpferde des PD-Mags geladen, die berühmten Softwaretests. Hier hat Sascha als kommerzielles Spiel das schon vorhin erwähnte Textadventure IM LAND DES SCHRECKENS begutachtet, dessen Einführungsgeschichte an dieser Stelle genau zu lesen ist. Der Megahit wurde das Spiel CHESSMASTER 2000, das wohl beste Schachprogramm für den XL/XE, der Megaflop dagegen das Spiel SKY BLAZER.

Als Oldie kam RUBBERBALL an die Reihe, was wohl dem einen oder anderen Leser bekannt vorkommen müßte, da es eigens von PPP stammt.

ATARI magazin - PD-MAG

In der Anwenderecke ist, man höre und staune, VIRUSSCAN zu finden, das zum Entdecken von Viren auf dem XL/XE dienen soll (jedoch keine beseitigen kann). Ob man dieses Programm wirklich braucht, ist allerdings sehr fraglich, denn bisher ist der XL/XE von der PC-üblichen Virenschwemme so gut wie gänzlich verschont geblieben.

Weiterhin gibt es noch die Top Ten, bei denen sich allerdings wegen geringer Teilnahme von nur 3 Lesern nicht viel getan hat, und bei Soft-Hunt steht noch ein bißchen Allgemeines zur Schnäppchenjagd, wobei sich hier allerdings wenig Neues getan hat.



Die Tips beinhalten wie gewohnt Freezerpokes und allgemeine Tips, die das Bewältigen von Spielen etwas einfacher machen.

Im Buchtip kann man dann etwas über eine Agentengeschichte mit dem Titel "Projekt Firefox" nachlesen, die auch mit Clint Eastwood verfilmt wurde, und der Jag/Lynx-Corner präsentiert statt eines Jaguar- oder Lynx-Spiels wie beim letzten Mal auch eine ATARI VCS-Ecke. Diese wurde aber diesmal nicht von Sascha, sondern von einem seiner Leser geschrieben und offenbar hat man sich da nicht ganz abgestimmt, denn Sascha berichtete in der letzten Ausgabe über PHOENIX, sein Autor tut das ebenfalls.

Aber das ist zum Glück nicht das einzigste Spiel, so wird auch noch über KUNG FU MASTER und GALAGA gesprochen, wobei diese ja auch noch teilweise auf die Nachfolgerkonsole des VCS 2600, nämlich das VCS 7800 um-gesetzt wurden.

Wenn der Leser bis hierhin durchgehalten hat, steht ihm noch ein ganzer Stapel an Software zum Ausprobieren bereit. Sascha hat diesmal zwei nützliche Kassetten-nach-Disketten-Kopierprogramme herausgesucht, **COPY 41** (für 41k) und **COPY 64** (für 64k). Allerdings bleibt er die Erklärung schuldig, warum er die zwei Versionen verwendet hat, denn nun fragt sich sicher mancher, weshalb er nicht gleich immer die 64k-Version nehmen sollte. Hier wäre ein bißchen mehr Beratung nicht schlecht gewesen.

Weiterhin gibt es:

TERMINATOR (eine animierte Grafik-Demo)

STARWORX (eine ausgefeilte Musikdemo)

SNAKEBYTE (das berühmte "Schlange beiß und stoß dich nicht"-Spiel, wo die Schlange mit jedem Happen länger und somit schwieriger zu steuern wird)

QUARXON (ein Actionspiel, bei dem sich ähnlich wie bei MEGABLAST zwei Raumschiffe gegenüberstehen und sich gegenseitig abschießen müssen, hier allerdings ohne Lenkspiegel) und die Anwenderprogramme

DIRECORY MASTER (ehemals kommerzielles Programm zum Einfügen von Kommentaren in das Directory)

VIEWER 256 (zum Ansehen von 256-Farben-Bildern).

Fazit: Auch im Jahre 1998 hat das PD-Mag nichts von seinem Schwung und der Vielfalt verloren und kann sich trotz einiger Ungereimtheiten bezüglich des Intros, des doppelten Phönix-Berichtes und den manchmal etwas knappen Erklärungen zu den PD-Programmen wieder sehen lassen.

Es bleibt zu hoffen, daß es noch einige Leute unter den Lesern gibt, die Sascha beim Erstellen des PD-Mags unter die Arme greifen wollen, wer also Interesse daran hat (traut Euch einfach!), hier nochmal die Adresse:

Sascha Röber, PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0171/925466 0 oder 0161/1507608.

Bis zur nächsten Ausgabe!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM198 DM 12,-



Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640 - 75006 Bretten

Teil 26
Pike

Programmiersprache mit Charakter



Pike ist eine in Schweden entwickelte Programmiersprache, die versucht die besten Eigenschaften bestehender Sprachen zu vereinigen. Der hervorragende Web-Server Roxen Challenger Server (vorher Spinner genannt) ist beispielsweise in Pike implementiert.



Entwicklung und Eigenschaften

Die Ursprünge der Sprache liegen einige Jahre zurück. Eine Gruppe von jungen Softwareentwicklern in Schweden wollte Multispieler-Abenteuerspiele schreiben. Einer jener Programmierer war Lars Pensjö von der Universität Chalmers in Gothenburg, Schweden. Für sein Spiel benötigte er eine einfache, speichereffiziente Sprache und folglich war LPC (Lars Pensjö C) geboren.

Ungefähr ein Jahr später entdeckte ein anderer Spieleprogrammierer, Fredrik Hübinette, die Programmiersprache und fand, daß die Sprache die einfachste Sprache war, die er kannte. Schritt für Schritt entwickelte er die Sprache weiter bis das heutige Pike entstand. Dabei unterstützte ihn die Firma Signum Support AB finanziell

Pike ist:

* eine Programmiersprache * objektorientiert * interpretiert * schnell * eine dynamische Sprache * eine Hochsprache * ähnlich C++ * einfach erweiterbar

Programmiersprachen Teil 26

Pike hat:

* Garbage Collection * mächtige Zeichenkettenfunktionen * 5 Jahre Entwicklung hinter sich * mächtige Datentypen wie assoziative Felder * Unterstützung für große Zahlenwerte * Netzwerkunterstützung

Vergleich mit anderen Programmiersprachen

Python

Python ist vermutlich die Sprache, die Pike am meisten ähnelt. Pike ist aber schneller und setzt die Objektorientierung besser um. Sie hat eine Syntax, die C++ ähnlich ist, so daß es für Programmierer, die C++ kennen, leichter ist sie zu lernen. Python andererseits verfügt über weitaus mehr Bibliotheken.

C++

Die Syntax von Pike ist fast dieselbe wie die von C++. Ein sehr großer Unterschied ist, daß Pike interpretiert wird. Dieses macht den Code langsamer, dafür entfällt die Kompilierzeit. Für jene wenigen Anwendungen, welche die Geschwindigkeit von C oder von C++ benötigen, ist es häufig einfacher, eine Pike-Extension zu schreiben, als das komplette System in C oder in C++ zu schreiben.

LISP und Scheme

Intern hat Pike viel gemeinsam mit LISP und Scheme. Sie sind alle stack-basierte, byte-kompilierte und interpretierte Sprachen.

Pascal Pike hat nicht viel gemeinsam mit Pascal.

Tcl/Tk

Pike ist gedanklich verwandt mit Tcl/Tk, und sie haben beide mächtige Zeichenkettenfunktionen.

Pike hat funktionalere Datentypen und ist wesentlich schneller. Andererseits bietet Tcl/Tk X-Window Unterstützung.

Das obligatorische Hello-World-Programm in Pike:

```
int main()
    {
        write("hello world\n");
        return 0;
    }
```

Module

Ein Modul ist ein Anwendungspaket, das auf einfache Weise mit dem Pike-System verbunden wird. Diese Pakete bieten einfache Schnittstellen zu Systemroutinen an und bietet ebenso eine komfortable Möglichkeit der Verknüpfung mit C/C++-Programmen an. Pike kommt mit einer Anzahl von Standardmodulen.

Stdio - Dieses Modul enthält die I/O-Routinen.

Array - Diese Funktion enthält Funktionen, die auf Arrays operieren.

Gdbm - Dieses Modul bietet Unterstützung für Gdbm Datenbanken.

Getopt - Programme zum Analysieren von Kommandozeilenoptionen.

Gmp - Unterstützung für große Zahlen.

Gz - Kompressionsalgorithmen.

Image - Bildmanipulationsprogramme.

LR LALR - Syntaxanalysegenerator.

MSQL, MySQL, SQL SQL- - Datenbankunterstützung

MIME - Unterstützung für MIME-Kodierer.

Process - Funktionen zum Anstoßen und Steuern anderer Prozesse.

Regexp - Suchroutinen

Simulate - Routinen zum Simulieren alter Pike-Programme.

String - mächtige Zeichenkettenoperationen

Thread - Thread-Unterstützung

Yp - Netzwerksystemunterstützung

Rainer Hansen

Adventure-Corner

Herzlich Willkommen zum 4. Teil

Ich hoffe, Ihr habt das neue Jahr gut begonnen -vielleicht mit dem Vorsatz, wieder einmal ein Abenteuer (auf dem ATARI) zu spielen.

III. PARSER - Theorie

Heute beschäftigen wir uns mit jenem Teil, der im Abenteuer(-Programm) die Analyse und Ausführung der Spielereingaben vornimmt.

Denn von der Eingabe '>UNTERSUCHE KUTSCHE' bis zur Ausgabe auf dem Bildschirm 'An einem Kutschrad fällt mir eine gebrochene Radspeiche auf' hat der ATARI ein bißchen Arbeit vor sich.

1. Funktion des Parsers

Ein Abenteuer-Spiel basiert im wesentlichen auf Eingaben. Diese haben in der Regel die Form:

>Verb Substantiv >UNTERSUCHE KUTSCHE oder

>Substantiv Verb >KUTSCHE UNTERSUCHEN

Unser Parser hat die Funktion, die Eingaben des Spielers auszuwerten, d.h. zu analysieren und auszuführen.

Dies erfordert folgendes:

- Ein vorhandener Wortschatz (Verben und Substantive)

- Eine Zerlegungsroutine, welche die (Satz-)Eingabe in einzelne Worte zerlegt.

- Eine Vergleichsroutine, welche die Wörter mit dem Wortschatz des Programms vergleicht.

- Eine Auswertungsroutine, welche die gefundenen Verb-/Substantiv-Kombinationen mit den von uns vorgesehenen Handlungen vergleicht.

2. Der Wortschatz

Um überhaupt irgendwelche Texte des Spielers "verstehen" zu können, benötigen wir eine Basis an Wörtern, die unser Programm mit den Spieler-Eingaben vergleichen kann.

Betrachten wir eine Standard-Anweisung im Abenteuer: >UNTERSUCHE DIE KUTSCHE. Wir finden ein Verb, einen Artikel und ein Substantiv. Folglich muß unser Parser mit Verben und Substantiven ausgestattet werden; der Artikel ändert nichts an dem Befehlssinn, weswegen wir diesen (momentan) außer acht lassen.

Wir überlegen also, mit welchen Verben die aus unserer Story, Räumen und Handlungsobjekten erdachten Handlungen gelöst werden können. Desweiteren fragen wir uns, welche Substantive gebraucht werden.

Dieser so zusammengestellte Wortschatz wird es dem Spieler ermöglichen, sich in unserer Welt fortzubewegen und unsere Rätsel zu lösen...

Wollen wir uns nun den Worten zuwenden, die unserem Abenteurer die Wege durch das "Land des Schreckens" ebnen:

2.1 Die Verben:

V$(1-220)	Nr.	Verb
1, 10	1	Gehen
11, 20	2	Untersuche
21, 30	3	Nehmen
31, 40	4	Legen
41, 50	5	Öffnen
51, 60	6	Schliessen
61, 70	7	Ziehen
71, 80	8	Drücken
81, 90	9	Losbinden
91,100	10	Befestigen
101,110	11	Zerschlage
111,120	12	Repariere
121,130	13	Entladen
131,140	14	Laden
141,150	15	Erschiesse
151,160	16	Pfählen
161,170	17	Reinigen
171,180	18	Giessen
181,190	19	Springen
191,200	20	Anzünden
201,210	21	Reden
211,220	22	Lesen

2.2 Die Substantive

Diese haben wir bereits kennengelernt! Wo? Ihr erinnert Euch: Im letzten Kurs erfaßten wir die Handlungsobjekte; diese stellen gleichzeitig unsere Substantive dar!

Das sah so aus:

O$="FEUER HOLZ SILBER BLEI AXT ..."

Wenn der Spieler ein Substantiv eingibt, ziehen wir einfach unseren Objekt-String O$ zu Rate. Denn alle Objekte, die im Spiel auftauchen, sind dort zu finden!

ACHTUNG: Wenn wir hier von Objekten reden, meinen wir unsere Handlungsobjekte, nicht den grammatischen Ausdruck "Objekt" als Satzergänzung!!! Grammatisch richtig ist:

Verb - Artikel - Substantiv

Unsere Eingaben bestehen aus Verb (UNTERSUCHE) und Substantiv (KUTSCHE).

Wenn ich von der Eingabe als Verb und Objekt rede, meine ich das Substantiv "Handlungsobjekt" NICHT das grammatische "Objekt" - alles klar...?

Unser Programm kennt nun Verben und Substantive.

3.1 Die Wortzerlegung

Um die Eingabe des Spielers mit unserem gespeicherten Wortschatz vergleichen zu können, muß diese erst einmal in einzelne Wörter zerlegt werden! Wir speichern in unseren Strings V(erben)$ und O(bjekte)$ einzelne Wörter, nicht komplette Sätze!

Bleiben wir bei obigem Beispiel:

> UNTERSUCHE KUTSCHE

Wort 1: UNTERSUCHE

Wort 2: KUTSCHE

3.2 Der Wortvergleich

In der Phase 2 wird jedes Wort der Eingabe mit JEDEM Wort unseres Wortschatzes (V$+O$) verglichen.

Wird es gefunden, wird ihm die entsprechende Nummer zugewiesen.

In unserem Beispiel:

Wort1 = UNTERSUCHE, gesucht wird im String V(erben)$... UNTERSUCHE ist das dritte Verb im String. V=3

Wort2 = KUTSCHE, gesucht wird im String O(bjekte)$... KUTSCHE ist das 21. Objekt im String. O=21

Wird ein Wort nicht gefunden, erfolgt eine Ausgabe am Bildschirm.

4. Die Auswertung

Nachdem jedes Wort mit unserem Wortschatz verglichen wurde und bei Übereinstimmung die entsprechende Verb- oder (Handlungs-)Objekt-Nummer erhalten hat, prüfen wir:

Welches Verb wurde benutzt? Je nach Verb-Nummer springen wir zu einer Unterroutine. Für jedes Verb, das wir vorsehen, benötigen wir einen separaten Programmteil!

In obigem Beispiel springen wir in die Unterroutine 'UNTERSUCHE'

Mit welchem Handlungsobjekt soll die Aktion durchgeführt werden?

Zur Verfügung stehen 49 Handlungsobjekte und das Substantiv Nummer 50 (ALLES), mit denen eine Kombination erfolgen kann. [DAS ist der Unterschied! ALLES ist AUCH ein Substantiv, aber kein (Handlungs-)objekt!]

Je nach (Un-)Sinn der eingegebenen Kombination in Verbindung mit dem aktuellen Ort des Spielers kann die Antwort aussehen.

Zurück zu unserem Beispiel:

Wir wissen: Das Verb ist UNTERSUCHE=3 und springen in die Unterroutine V3! Die Unterroutine "UNTERSUCHE" springt entsprechend der Objekt-Nummer in die dafür reservierte(n) Programmzeile(n). Wir befinden uns nun in der Programmzeile, die innerhalb der Routine "UNTERSUCHE" das Objekt 21 (=Kutsche) behandelt.

Wir fragen: ist der Spieler im Raum, in dem sich die Kutsche befindet?

D.h. Raum 3. Außerdem prüfen wir den Objektzustand, bzw. die Objektlage: Ist der PFAHL noch unentdeckt (=0)? (Dies ist nicht mehr der Fall, wenn der Spieler die Radspeiche nimmt - den PFAHL erhält und infolge dessen die Meldung über eine gebrochene Radspeiche NICHT mehr erscheinen darf!)

Sind alle Prämissen erfüllt, erfolgt die Ausgabe:"An einem Rad fällt mir eine gebrochene Radspeiche auf."

Wurde die Radspeiche jedoch schon genommen - und befindet sich als Pfahl im Inventar des Spielers, erfolgt die Ausgabe, daß die Kutsche aus massivem Eichenholz bestehe...

Was wir anhand obiger Verb-/Substantiv-Kombination geprüft haben, werden wir uns demnächst für alle anderen Verben an praktischen Beispielen ansehen!

Soviel für heute! Beim nächsten mal befassen wir uns mit der Umsetzung des Parsers in Atari-Basic ...

Bis dahin: lesen UND nachvollziehen...

Michael Berg



Leitfaden Teil 27 - ATARI magazin

Leitfaden XXVII

Objektorientiertes Design und Entwurfsmuster

1. Vorwort

Für die zukünftigen Folgen des Kurses ist es wichtig, daß Sie ein gewisses Grundverständnis über die Einordnung von Entwurfsmustern in die objektorientierte Welt verfügen. Diese Ordnung ist notwendig, damit man bei der Vielzahl von Begriffen und Methoden nicht den Überblick verliert.

2. Objektorientierte Designtools

Zum Entwurf objektorientierter Systeme stehen im wesentlichen vier Werkzeuge zur Verfügung:

1. Objektorientierte Entwurfsprinzipien
2. Objektorientierte Entwurfsmetriken
3. Objektorientierte Entwurfsheuristiken

Unter Entwurfsheuristiken versteht man informale Entscheidungen, die auf Erfahrung und persönlichen Einschätzungen beruhen (Faustregeln).

4. Objektorientierte Entwurfsmuster

Damit werden wiederkehrende Architekturen und Entwurfsstrukturen angesprochen. Bereits bestehende Systeme sollen als Vorbild für neue Systeme stehen, wobei nur die bewährten Teile übernommen werden.

2.1 Objektorientierte Entwurfsprinzipien

Diese fundieren im wesentlichen auf den Ideen von David L. Parnas zur Gestaltung von modularen und objektorientierten Systemen. Nach diesen Ideen entworfene Systeme bestehen aus unabhängigen Einheiten, Module genannt, die als Bausteine für das gesamte Softwaresystem dienen. Jedes dieser Module besitzt eine allgemein bekannte Schnittstelle und interne Funktionen, die nur dem Designer des Moduls bekannt sind.

Die Schnittstelle verfügt über alle notwendigen Informationen, um das Modul einsetzen zu können, doch enthält sie keine Information über die interne Funktionsweise des Moduls. Diese Trennung von Schnittstelle und Implementierungsteil soll zu leichter änderbaren Bausteinen führen.

Wesentliche andere objektorientierte Entwurfsprinzipien neben der leichten Änderbarkeit sind die Erweiterbarkeit und die Vererbung. Unter Erweiterbarkeit ist das leichte Anpassen eines Systems an geänderte Anforderungen infolge geänderter Anwenderpräferenzen zu verstehen. Vererbung ist das dritte wesentliche Prinzip und soll zu einem hohen Wiederverwendungsgrad führen.

2.2 Objektorientierte Entwurfsmetriken

Softwareentwickler scheinen eine zwiespältige Beziehung zu Metriken zu haben. Auf der einen Seite lehnen sie alles ab und bezweifeln alles, was sich irgendwie nach Messung anhört. Schnell finden sie "Schwachstellen" in den Argumenten eines jeden, der über das Messen der Güte von Softwareprodukten, -prozeßen und vor allen Dingen über das Messen der Arbeitsweise von Softwareentwicklern spricht. Auf der anderen Seite sind es die gleichen Personen, die anscheinend keine Probleme haben zu sagen, welche Programmiersprache die beste ist, welche gravierenden Fehler Projektmanager begehen oder welche Methode für welche Situation am geeignesten ist.

a. Software-Engineeringmetriken

Metriken sind Meßgrößen. Der Term Metrik wird häufig verwendet, um spezifische Messungen eines bestimmten Gegenstandes oder Prozeßes zu bezeichnen. Software Engineering Metriken sind Meßgrößen, die eingesetzt werden, um folgende Dinge zu charakterisieren:

* Softwareengineering Produkte, wie beispielsweise Entwürfe, Quelltext und Testfälle;

* Softwareengineering Prozeße, z.B. Analysetätigkeiten, Designtätigkeiten und das Quelltextschreiben;

* Softwareingeneure, wie z.B. die Effizienz eines einzelnen Testers oder die Produktivität eines Designers.

19 W	12 E	10 L	10 L	12 E	8 N	7 B	11 R	12 E	1 C	3 H	12 E	11 R	
16 I	7 B	16 I	9 S		12 E	16 I		3 H	20 D		11 R		
10 L	12 E	4 T		17 O	4 T	4 T	12 E	11 R		15 U	2 M	9 S	
20 D	11 R	12 E	16 I	9 S	4 T		11 R	12 E	3 H		15 U	16 I	
10 L		11 R	17 O	4 T		17 O	6 K		5 G	17 O	12 E	11 R	
12 E	13 V	14 A		9 S	15 U	18 P	12 E	11 R		18 P	20 D		
20 D	17 O	4 T	4 T	12 E	11 R		11 R	15 U	18 P	21 F	12 E	8 N	
12 E		15 U	19 W	12 E				8 N		12 E	8 N		
11 R	14 A	11 R		3 H				20 D	15 U	11 R		19 W	
9 S	6 K		6 K	14 A					12 E	8 N	4 T	12 E	
1 C	4 T		14 A	21 F				17 O	7 B		15 U	2 M	
3 H	12 E	15 U	4 T	12 E					15 U	3 H	11 R		
15 U		4 T	12 E	8 N	8 N	16 I	9 S		8 N	12 E	16 I	8 N	
3 H	16 I	12 E	11 R		7 B	12 E	19 W	12 E	5 G	15 U	8 N	5 G	

1 C	2 M	3 H	4 T	5 G
6 K	7 B	8 N	9 S	10 L
11 R	12 E	13 V	14 A	15 U
16 I	17 O	18 P	19 W	20 D
21 F	22	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Leitfaden Teil 27 - ATARI magazin

Wenn Softwareengineering-Metriken richtig eingesetzt werden erlauben sie:

* Erfolg und Mißerfolg zahlenmäßig anzugeben und den Erfolgsgrad für einen Prozeß, ein Produkt oder eine Person zu bestimmen;

* Verbesserungen zu identifizieren und zahlenmäßig auszudrücken, z.B. 10% Produktivitätssteigerung des Designers Müller;

* nützliche und fundierte Entscheidungen fürs Management und im technischen Bereich zu treffen;

* Trends zu bestimmen;

* qualitative und quantitative Schätzungen zu treffen.

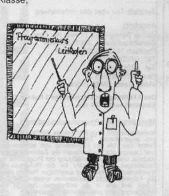
b. Entwurfsmetriken

Die sechs wesentlichen objektorientierten Entwurfsmetriken nach Shyam Chidamer und Chris Kemerer sind:

* gewichtete Methoden pro Klasse: hierbei geht es um die Komplexität und Anzahl an Methoden in einer Klasse;

* Tiefe des Vererbungsbaums: dies gibt an aus wievielen Vererbungsebenen die Klassenhierarchie zusammengesetzt ist;

* Anzahl der Kindobjekte: die Anzahl der direkten Ableitungen von einer Klasse;



* Kopplung zwischen Klassen: die Anzahl von Klassen, mit denen eine gegebene Klasse gekoppelt ist;

* Verantwortung einer Klasse: die Menge von Methoden innerhalb einer Klasse, die möglicherweise als Antwort auf eine Nachricht ausgeführt werden;

* fehlender Zusammenhang von Methoden: Meßgröße für die Anzahl von unterschiedlichen Methoden innerhalb einer Klasse, die auf eine bestimmte Variable zugreifen.

2.3 Objektorientierte Entwurfsheuristiken

Unter Entwurfsheuristiken versteht man informale Entscheidungen, die auf Erfahrung und persönlichen Einschätzungen beruhen (Faustregeln).

2.4 Objektorientierte Entwurfsmuster

Damit werden wiederkehrende Architekturen und Entwurfsstrukturen angesprochen. Bereits bestehende Systeme sollen als Vorbild für neue Systeme stehen, wobei nur die bewährten Teile übernommen werden.

Rainer Hansen

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name   Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten)   O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 3/98 erscheint im Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Stefan Lausberg, Falk Büttner, Michael Berg, Raimund Altmayer

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Breitenbachweg 6, 75015 Bretten
Postfach 1640, 75006 Bretten
Tel.: 07252/4827
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
eMail: Raetz.SM@t-online.de

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten